



ENSAMMA VARGEN 1

Flykt undan mörkret

Joe Dever och Gary Chalk



Ett häftigt
SOLOÄVENTYR
från oss som gör

Drakar och Demoner



KRONPRINS
PELETHARS AV
SOMMERLUND
BANÉR



SOMMERLUNDS
KUNGAVAPEN



MAGIKERGILLET
I TORAN



KAI-HERRARNAS
I SOMMERLUND
KRIGSBANÉR

En Över-
De Döda Länderna
de fria kungadömena i norra
Magnum

KARTSYMBOLER

SLÄTT	SKOG
ÖDE-MARK	TRÄSK
KULLAR	BERG



KALTERHAVET



DURENORS
KUNGAVAPEN



DURENOR-
BUKTEN

RAGADORN



ill den som bär
detta pergament
giv heder och ära,

ty _____
är en av Kai-lärans invigda





Flykt undan mörkret

Joe Dever och Gary Chalk

Översatt av Ylva Spångberg

*Publicerad av Äventyrsspel,
Frihamnen, 100 56 Stockholm*

Copyright Joe Dever & Gary Chalk 1984

Svensk översättning copyright Äventyrsspel 1985

Tryckt av ScandBook AB, Falun 1986

ISBN 91-7898-000-3

Till Mel och Yin

Andra spännande böcker i serien om Ensamma Vargen:

Eld över vattnet

Kaltes Grottor

Domedagsklyftan

SPELTABELL

KAI-FÄRDIGHETER	ANTECKNINGAR
1	
2	
3	
4	
5	

VAPEN (högst 2 vapen)

1	
2	
Om strid inleds med Vapen och korrekt Vapenfärdighet + 2 stridspoäng	
Om strid inleds utan Vapen -4 stridspoäng	

RYGGSÄCK (högst 8 föremål)

Föremål	Måltider
Kan läggas åt sidan eller bytas ut utanför strid	-3 Kroppspoäng om ingen Måltid finns tillgänglig när instruktioner för Måltid ges.

Särskilda Föremål	Pengapung
innehåller Gulddaler (högst 50 st)	

Stridspoäng

Kroppspoäng
Kan aldrig överstiga utgångssiffran 0 = Död

STRIDSTABELL

KROPPSPOÄNG

Ensamma Vargen	Stridsförhållande	Fiende
----------------	-------------------	--------

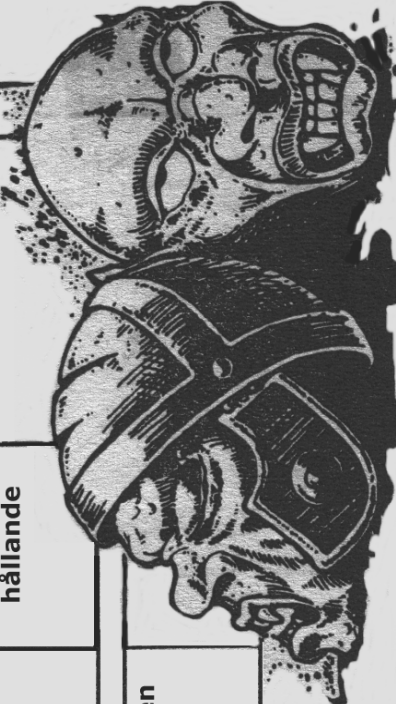
Ensamma Vargen	Stridsförhållande	Fiende
----------------	-------------------	--------

Ensamma Vargen	Stridsförhållande	Fiende
----------------	-------------------	--------

Ensamma Vargen	Stridsförhållande	Fiende
----------------	-------------------	--------

Ensamma Vargen	Stridsförhållande	Fiende
----------------	-------------------	--------

Ensamma Vargen



BERÄTTELSEN HITINTILLS

I landet Sommerlund, långt i norr, har man i många århundranden haft för sed att sända Krigsherrarnas barn till Kai-klostret. Där tränas de i sina ädla fäders färdigheter och kunskaper.

Kai-munkarna är mästare i sin konst, och trots träningens prövningar älskas och vördas de av alla barn de har i sin vård. Ty en dag, när barnen slutligen har lärt sig Kai-munkarnas hemliga färdigheter, kommer de att återvända till sina hem, till kropp och själ utrustade för att försvara sig mot det ständiga hotet om krig med Mörkerherrarna i väster.

I gamla tider, i den Svarta Månens tid, drog Mörkerherrarna i krig mot Sommerlund. Kampen var ett långt och bittert kraftprov, som ändades i seger för sommerlänningarna i det stora slaget vid Maakenklyftan. Kung Ulnar och bundsförvanterna från Durenor besegrade Mörkerherrarnas härar vid Moytura-passet och tvingade dem mot Maakenklyftans avgrund. Vashna, mäktigast bland Mörkerherrarna, dog för kung Ulnars svärd, som kallades "Sommersvärd", Solsvärdet. Sedan den tiden har Mörkerherrarna svurit att hämnas på Sommerlund och huset Ulnar.

Nu är det morgon på högtidsdagen Fehmarn, då alla Kai-herrarna har samlats vid klostret för att fira. Plötsligt kommer ett stort, svart moln från väster. Så många är de svartvingade varelser som uppfyller himlen, att solen döljs helt. Mörkerherrarna, Sommerlänningarnas urgamla fiender, har anfallit. Kriget har börjat.

Denna ödesdigra morgon har du, Tysta Vargen (det namn som Kaimunkarna har givit dig), skickats ut för att samla bränsle i skogen som straff för att du varit ouppmärksam under lektionen. När du förbereder dig för att återvända ser du till din fasa att ett stort moln av svarta, läderartade varelser sveper ner och anfaller klostret.

Du släpper bränslet och rusar mot det slag som redan har börjat. Men i det onaturliga mörkret snavar du och slår huvudet i en låg trädgren. I det svaga ljuset är det sista du ser, innan du förlorar medvetandet, klostrets väggar som störtar till marken.

Många timmar går innan du vaknar. Med tårar i ögonen ser du nu ut över förödelsen. Med ansiktet lyft mot den klara himlen svär du att hämnas på Mörkerherrarna för massmordet på Kai-krigarna, och nu får du plötsligt insikt om vad du måste göra. Du måste ge dig av på en farofylld färd mot huvudstaden för att varna kungen för det fruktansvärda hot hans folk nu står inför. För nu är du den sista av Kaikrigarna - nu är du *Ensam Vargen*.

SPELREGLER

Du antecknar det som händer under ditt äventyr på den *speltabell* du hittar i början av den här boken. Vill du spela fler äventyr kan du själv rita av tabellen eller fotokopiera den.

Under din träning till Kai-herre har du övat upp din skicklighet i att strida - STRIDSFÖRMÅGA och din fysiska uthållighet - KROPPSPOÄNG. Innan du ger dig

ut på ditt äventyr måste du ta reda på hur effektiv träningen har varit. För att göra detta tar du en penna, blundar och pekar med den trubbiga änden av pennan på *slumptalstabellen* på bokens sista sida. Om du pekar på O räknas det som noll.

Den första siffra du på detta sätt pekar ut på *slumptalstabellen* står för din STRIDSFÖRMÅGA. Lägg 10 till det tal du pekade ut och skriv ner slutsumman under STRIDSFÖRMÅGA på speltabellen. (Om du pekade på 4 på *slumptalstabellen* ska du alltså skriva 14 på STRIDSFÖRMÅGA). När du strider kommer din STRIDSFÖRMÅGA att mätas mot din fiendes. Ett högt tal är därför mycket önskvärt.

Det andra tal du pekar ut på *slumptalstabellen* står för din uthållighet, dina KROPPSPOÄNG. Lägg 20 till detta tal och skriv in slutsumman under KROPPSPOÄNG på speltabellen (Om du pekade på 6 på *slumptalstabellen* skulle du alltså få 26 KROPPSPOÄNG).

Om du såras i strid kommer du att förlora KROPPSPOÄNG. Om dina KROPPSPOÄNG någon gång går ner till noll är du död, och äventyret är slut. Förlorade KROPPSPOÄNG kan återfås under äventyrets lopp, men ditt antal KROPPSPOÄNG kan aldrig överstiga det antal du började äventyret med.

KAI-FÄRDIGHETER

Under århundradenas lopp har Kai-munkarna lyckats bemästra de saker en krigare bör vara skicklig i. Dessa konster kallas för Kaifärdigheter, och munkarna lär ut dem till alla Kai-herrar. Du har bara lärt dig *fem* av de färdigheter som står upptagna här nedan. Valet av dessa fem färdigheter är ditt. Eftersom alla färdigheter kommer att bli dig till nytta någon gång under din farofyllda färd ska du välja omsorgsfullt. Ditt liv kan hänga på att du använder rätt färdighet vid rätt tillfälle.

När du har valt ut dina fem färdigheter skriver du upp dem under Kai-färdigheter på *speltabellen*.

Kamouflage

Denna färdighet gör det möjligt för en Kai-herre att smälta ihop med omgivningen. På landsbygden kan han oupptäckt gömma sig bland träd och stenar eller passera en fiende på nära håll utan att bli sedd. I en stad blir det möjligt för honom att se ut och låta som ortsborna och att hitta skydd eller ett säkert gömställe.

Om du väljer denna färdighet skriver du "KAMOUFLAGE" på speltabellen.

Jakt

Denna färdighet ser till att en Kai-herre aldrig behöver svälta i vildmarken. Han kommer alltid att kunna jaga sin föda, utom i öknar eller ödemarker. Färdigheten gör det också möjligt för en Kai-herre att röra sig tyst när han smyger sig på sitt byte.

Om du väljer denna färdighet skriver du "JAKT: INGET BEHOV AV MÅLTID" på speltabellen.

Sjätte sinne

Denna färdighet kan varna en Kai-herre för överhängande fara. Den kan också avslöja en främlings eller ett främmande föremåls verkliga syfte.

Om du väljer denna färdighet skriver du "SJÄTTE SINNE" på speltabellen.

Spåra

Denna färdighet ser till att en Kai-herre kan välja rätt stig i vildmarken, att han kan upptäcka var i en stad en person eller ett föremål befinner sig och utläsa hemligheterna bakom fotspår och andra spår.

Om du väljer denna färdighet skriver du "SPÅRA" på speltabellen.

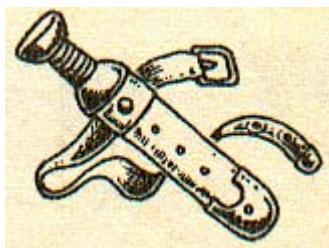
Läka

Denna färdighet kan användas för att återta de KROPPSPOÄNG som förlorats i strid. Om du besitter denna färdighet kan du lägga till 1 KROPPSPOÄNG till de föregående för varje numrerad del av boken du tar dig igenom utan att dras in i strid. (Detta kan användas endast när dina KROPPSPOÄNG har gått under sin normala nivå.) Kom ihåg att dina KROPPSPOÄNG aldrig kan överstiga utgångspoängen.

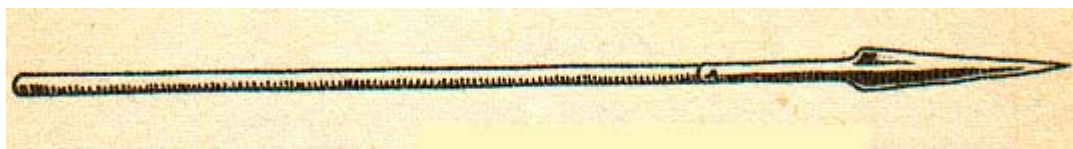
Om du väljer denna färdighet skriver du "LÄKA: + 1 KROPPSPOÄNG FÖR VARJE AVSNITT UTAN STRID" på *speltabellen*.

Vapenskicklighet

När novisen träder in i Kai-klostret får han lära sig att behärska en typ av vapen. Om Vapenskicklighet ska bli en av dina Kai-färdigheter pekar du ut ett tal på *slumptalstabellen* på bokens sista sida och letar sedan upp motsvarande vapen på listan här nedan. Detta är det vapen du är skicklig med. När du beväpnad med detta vapen ger dig in i strid lägger du 2 poäng till din STRIDSFÖRMÅGA.



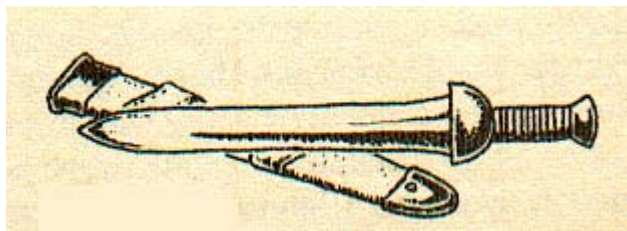
O = DOLK



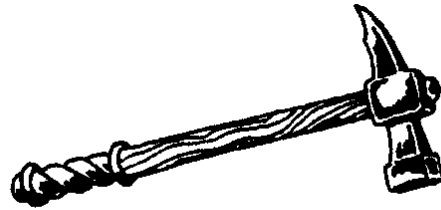
1 = SPJUT



2 = SPIJKLUBBA



3 = KORTSVÄRD



4 = STRIDSHAMMARE



5 = SVÄRD



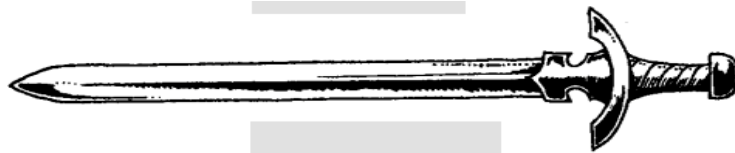
6 = STRIDSYXA



7 = SVÄRD



8 = PÅK



9 = BREDSVÄRD

Att du är skicklig med vapen betyder inte att du har just det vapnet med dig när du ger dig ut i äventyret. Men du kommer att få tillfälle att skaffa dig vapen under äventyrens gång. Om du pekar ut stridsyxa har du haft turen att bli skicklig i det enda vapen Ensamma Vargen bär från början av äventyret. (Detta förklaras utförligt i avsnittet om Utrustning.)

Du kan inte bära fler än två vapen. Om du väljer denna färdighet skriver du "VAPENSKICKLIGHET 1 (ett bestämt vapen): +2 STRIDSPÖÄNG OM DETTA VAPEN BÄRES" på *speltabellen*.

Sinnessköld

Mörkerherrama och många av de onda varelser de befäller över har förmågan att anfalla dig med hjälp av sin Sinneskraft. Kaifärdigheten Sinnessköld skyddar dig från att förlora några KROPPSPOÄNG när du utsätts för detta slags anfall.

Om du väljer denna färdighet skriver du "SINNESSKÖLD. INGA POÄNG FÖRLORADE UNDER ANFALL FRÅN SINNESSTÖT" på *speltabellen*.

Sinnesstöt

Detta ger en Kai-herre förmågan att anfalla en fiende med sitt sinnes styrka. Det kan användas samtidigt med vanliga närstridsvapen och ger dig två extra STRIDSPOÄNG. Alla de varelser man träffar på under ett äventyr tar inte skada av Sinnesstöt. Du kommer att få veta ifall en varelse är immun.

Om du väljer denna färdighet skriver du "SINNESSTÖT: +2 STRIDS POÄNG" på *speltabellen*.

Frändskap med djur

Denna egenskap gör det möjligt för en Kai-herre att kommunicera med vissa djur och att gissa sig till andra djurs avsikter.

Om du väljer denna färdighet skriver du "FRÄNDSKAP MED DJUR" på *speltabellen*.

Makt över materia

Den Kai-herre som behärskar denna färdighet har förmågan att förflytta mindre föremål med sin viljestyrka.

Om du väljer denna färdighet skriver du "MAKT ÖVER MATERIA" på *speltabellen*.

Om du framgångsrikt utför det uppdrag som beskrivs i första boken om Ensamma Vargen kan du lägga till ytterligare en Kaifärdighet, som du själv väljer, till *speltabellen* i Bok 2. Denna extra färdighet kan du, tillsammans med dina fem andra färdigheter och de Särskilda föremål du kan ha kommit över i Bok 1, använda i nästa äventyr i serien om Ensamma Vargen, som heter *Eld över Vattnet*.

UTRUSTNING

Du är klädd i den gröna tunika och mantel som Kai-munkarna bär. Du har mycket litet med dig som hjälp att behålla livet.

Allt du har är en Stridsyx (skriv upp under Vapen på *spe/tabe//en*) och en Ryggsäck, som innehåller 1 Måltid (skriv upp under Måltider på *spe/tabel/en*). Vid bältet har du en läderpung, som innehåller Gulddaler. För att ta reda på hur många ska du peka ut en siffra på *slumptalstabellen*. Denna siffra motsvarar det antal Gulddaler du har i din ägo vid äventyrets början. (Anteckna siffran under rubriken Pengapung på *speltabellen*.)

Bland klostrets rykande ruiner finner du en karta över Sommerlund (anteckna under Särskilda föremål på *speltabellen*), som innehåller huvudstaden Holmgård och landet Durenor långt i öster. Du stoppar Kartan innanför tunikan, för säkerhets skull.

Du hittar också ett av följande:

1 = SVÄRD (Vapen)

2 = HJÄLM (Särskilda föremål). Denna ökar dina totala KROPPSPOÄNG med 2.



3 = TVÅ MÅLTIDER (Måltider)



4 = KORT RINGBRYNJA (Särskilda föremål). Denna ökar dina KROPPSPOÄNG med 4.



5 = SPIKKLUBBA (Vapen)

6 = LÄKANDE DRYCK (Ryggsäck). Denna kan återställa 4 av dina KROPPSPOÄNG om du dricker den efter en strid. Det finns bara nog för en dos.



7 = PÅK (Vapen)

8 = SPJUT (Vapen)

9 = TOLV GULDDALER (Pengapung)



O = BREDSVÄRD (Vapen)

För att få reda på vilken av dessa saker du hittar måste du peka ut en siffra på *slumptalstabellen* och leta rätt på motsvarande föremål på listan. Skriv upp det på *speltabellen*, under den rubrik som står inom parentes, och anteckna den inverkan det kan få på dina KROPPSPOÄNG.

Hur man bär utrustning

Nu när du har din utrustning kan du på följande lista se hur du ska bära den. Du behöver inte anteckna något, men du kan titta tillbaka på listan under äventyrets gång.

1 = SVÄRD	- bärs i handen.
2 = HJÄLM	- bärs på huvudet.
3 = MAT	- läggs i Ryggsäcken.
4 = KORT RINGBRYNJA.	- bärs på kroppen.
5 = SPIKKLUBBA	- bärs i handen.
6 = LÄKANDE DRYCK	- bärs i Ryggsäcken.
7 = PÅK	- bärs i handen.
8 = SPJUT	- bärs i handen.
9 = GULDDALER	- bärs i Pengapungen.
O = BREDSVÄRD	- bärs i handen.

Hur mycket kan du bära?

Vapen

Det högsta antal vapen du kan bära är två.

Ryggsäcken

Du får veta vad du ska lägga i ryggsäcken. Eftersom utrymmet är begränsat kan du ha högst åtta föremål, Måltider medräknade, i Ryggsäcken på en gång.

Särskilda föremål

Utöver de tidigare nämnda föremålen kan du stöta på andra, s.k. Särskilda föremål. Särskilda föremål lägger man inte i Ryggsäcken, när du hittar ett Särskilt föremål kommer du få veta hur det bärs.

Gulddaler

Dessa har man alltid i pengapungen. Den kan högst rymma femtio daler.

Mat

Mat bär man i Ryggsäcken. Varje Måltid räknas som ett föremål.

Alla föremål du hittar under äventyret som kan bli användbara och som du ska skriva upp på *speltabellen* kommer att skrivas med versal i boken. Om du inte får veta att de är Särskilda föremållägger du dem i Ryggsäcken.

Hur man använder utrustningen

Vapen

Vapen hjälper dig i närstrid. Om du har Kai-färdigheten Vapenskicklighet och rätt vapen kan du lägga till 2 poäng till dina STRIDSPÖÄNG. Om du ger dig in i närstrid utan några vapen alls drar du av 4 poäng från dina STRIDSPÖÄNG och slåss med bara händerna. Om du hittar ett vapen under äventyret kan du ta med dig det och använda det. (Kom ihåg att du bara kan bära två vapen på en gång.)

Ryggsäcken

Under din färd kommer du att hitta diverse användbara föremål, som du kanske vill behålla. (Kom ihåg att du bara kan bära åtta saker i Ryggsäcken på en gång.) Du kan byta ut eller lägga ifrån dig dem när som helst, utom när du är i strid.

Särskilda föremål

Alla Särskilda föremål har ett speciellt syfte eller en speciell verkan. Vilket kan du få veta när du hittar föremålet, eller också kan det avslöjas under äventyrets gång. Du börjar boken med en karta som du fann i klosterruinerna, samt Hammerdals Sigill som du bär på högerhanden. Skriv upp dessa föremål.

Gulddaler

Den allmänna valutan är dalern, ett litet guldmynt. Gulddaler kan du under äventyret använda som betalning för transport, mat eller till och med som muta! Många av de varelser du träffar på äger Gulddaler eller har dem gömda i sina hålor. När du har dödat en varelse kan du ta dess Gulddaler, om den har några, och stoppa dem i Pengapungen.

Mat

Du kommer att behöva äta regelbundet under ditt äventyr. Om du inte har någon mat när du får order att äta en Måltid förlorar du 3 KROPPSPOÄNG. Om du har valt jakt som en av dina Kai-färdigheter behöver du inte pricka av någon Måltid när du får order att äta.

Läkande dryck

Denna kan återställa 4 av dina KROPPSPOÄNG om du dricker den efter en strid. Det finns bara tillräckligt för en dos. Om du hittar några andra drycker under äventyret kommer du att få veta vilken verkan de har. Alla Läkande drycker bärs i Ryggsäcken.

NÄRSTRIDSREGLER

Under ditt äventyr kommer det att finnas tillfällen då du blir tvungen att slåss mot en fiende. Fiendens STRIDSPOÄNG och KROPPSPOÄNG anges i texten. Ensamma Vargens mål i strid är att döda fienden genom att minska hans KROPPSPOÄNG till noll medan han själv förlorar så få KROPPSPOÄNG som möjligt.

Vid början av en strid skriver du upp Ensamma Vargens och fiendens KROPPSPOÄNG i rätt rutor på *speltabellens* stridstabell.

Så här går närstrider till:

- 1) Lägg till de extra poäng du kan ha fått genom dina Kai-färdigheter till dina nuvarande STRIDSPOÄNG
- 2) Dra ifrån din fiendes STRIDSPOÄNG från den summan. Resultatet är ert stridsförhållande. Skriv upp det på *speltabellen*.

Exempel:

Ensamma Vargen (STRIDSPOÄNG 15) luras in i ett bakhåll av en bevingad djävul (STRIDSPOÄNG 20). Han får inte tillfälle att undvika närstrid, utan måste stanna och slåss mot vareisen, som dyker ner mot honom. Ensamma Vargen har Sinnesstöt som en Kai-färdighet, så han lägger 2 poäng till sina STRIDSPOÄNG, vilket ger en total STRIDSPOÄNG på 17. Nu drar han ifrån den bevingade djävulens STRIDSPOÄNG från sina egna, vilket ger ett *stridsförhållande* på -3. ($17 - 20 = -3$) -3 skrivs in på *speltabellen* som *stridsförhållande*.

3) När du har *stridsförhållandet*, peka ut en siffra på *slumptalstabellen*

4) Slå upp tabellen över stridsresultat längst bak i boken, på omslagets insida. Högst upp på tabellen står siffrorna för olika *stridsförhållanden*. Leta upp den siffra som överensstämmer med ditt *stridsförhållande* och gå ner till det slumptal du har pekat ut (slumptalen står vid sidan av tabellen). Nu har du fått fram det antal KROPPSPOÄNG som både Ensamma Vargen och hans fiende har förlorat i den här omgången. (*F* står för de poäng fienden har förlorat; *EV* för de poäng som Ensamma Vargen har förlorat.)

Exempel:

Stridsförhållandet mellan Ensamma Vargen och den bevingade djävulen har räknats fram till -3. Om det tal som du har pekat ut på *slumptalstabellen* är 6 blir resultatet av första omgången följande:

Ensamma Vargen förlorar 3 KROPPSPOÄNG
Den bevingade djävulen förlorar 6 KROPPSPOÄNG.

5) Skriv upp förändringarna i deras KROPPSPOÄNG på *speltabellen*.

6) Om du inte får andra order och om du inte har möjlighet att undvika strid börjar stridens nästa omgång nu.

7) Upprepa det hela från punkt 3.

Detta sätt att strida fortsätter tills antingen Ensamma Vargens eller fiendens KROPPSPOÄNG har gått ner till noll och då förklaras den som inte har några poäng för död. Om Ensamma Vargen har dött är äventyret slut. Om fienden har dött går Ensamma Vargen vidare, fast med färre KROPPSPOÄNG.

En sammanfattning av stridsreglerna finns på sidan efter *slumptalstabellen*.

Att undvika strid

Under ditt äventyr kan du få möjlighet att undvika en strid. Om du redan har givit dig in i en strid och bestämmer dig för att undvika den räknar du fram den omgången som vanligt. Sedan struntar du i de poäng som fienden förlorar efter omgången och flyr. Det är bara Ensamma Vargen som kan förlora några KROPPSPOÄNG under den omgången, men det är den risk man tar när man flyr! Du kan undvika strid endast om texten i det avsnittet tillåter det.

DE VISE AV KAI SÄGER....

Din uppgift kommer att bli fylld av faror, ty Mörkerherrarna och deras tjänare är grymma och vildsinta fiender, som varken ger eller väntar sig nåd. Använd kartan längst fram i boken som hjälp att hitta rätta vägen till huvudstaden. Gör anteckningar medan du går igenom ditt äventyr, för dessa kommer att bli till stor hjälp under kommande äventyr.

Många av de saker du hittar kommer att hjälpa dig under äventyret. Vissa Särskilda föremål kan bli till nytta under kommande Ensamma Vargen-äventyr och andra kan vara villospår som inte är till någon nytta alls, så var försiktig med vad du bestämmer dig för att behålla.

Det finns många vägar till kungen, men en enda som erbjuder minsta möjliga fara. Med ett klokt val av Kai-färdigheter och en stor portion mod bör alla spelare kunna fullgöra uppgiften, hur låga deras STRIDSPOÄNG och KROPPSPOÄNG än är i början.

Kai-herrarnas ära och minne kommer att följa dig på din farofyllda färd.

Lycka till!

1-3

1

Du måste skynda dig, för du har på kännatt det inte är tryggt att dröja kvar bland det ödelagda klostrets rykande ruiner. De svartvingade varelserna kan komma tillbaka vilket ögonblick som helst. Du måste ge dig av mot Sommerlunds huvudstad Holmgård och berätta för kungen om det fruktansvärda blodbadet: att alla de utvalda Kai-krigarna utom du har blivit nedgjorda. Utan Kai-krigarna som kan leda armeerna kommer Sommerlund att stå utlämnat åt sina urgamla fiender, Mörkerherrarna.

Du håller tillbaka tårarna och bjuder dina döda fränder farväl. Du lovar tyst att deras död skall bli hämnad. Du vänder dig bort från ruinerna och går försiktigt ner för den branta stigen.

Längst ner i backen delar sig stigen, och båda vägarna leder in i en stor skog.

Om du vill ta högra stigen in i skogen, se **85**.

Om du vill följa vänstra vägen, se **275**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **141**.

2

Medan du rusar iväg i den allt tätare skogen börjar giakernas vrål klinga bort bakom dig. Du har nästan lyckats löpa ifrån dem helt och hållet när du rasar med huvudet före in i ett snår av lågt växande grenar.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 4, se **343**.

Om du har pekat ut en siffra mellan 5 och 9, se **276**.

3

Du håller dig tätt efter befälhavaren när du följer honom genom en välvd portaloch upp för en kort trappa till en lång sal. Soldater springer fram och tillbaka med order präntade på utsirade pergament till de befälhavare som posterats runt stadsmuren.

En härjad, ärrad man klädd i hovets klädnad i vitt och purpur kommer fram mot dig och ber dig att följa med honom till citadellet.

Om du vill följa med mannen, se **196**.

Om du vill avböja hans erbiudande och återvända till de myllrande gatorna, se **144**.

4-6

4

Det är en liten enmanskanot i mycket dåligt skick. Träet har spruckit och blivit skevt, och farkosten ser ut att läcka på flera ställen. Du lappar snabbt ihop de värsta hålen med lite lera och öser kanoten. Detta tycks stoppa läckaget för ögonblicket. Du stuvar in din utrustning i stäven och ger dig av medströms, med ett stycke driwed som paddel.

Efter en liten stund hör du ljudet av hästar, som kommer galopperande mot dig längs den vänstra flodstranden.

Om du vill gömma dig i botten av kanoten, se **75**.

Om du vill försöka väcka deras uppmärksamhet, se **175**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **218**.

5

När du gått i ungefär en timme kröker sig stigen mot öster. Du når ett grunt vad~tälle, där en snabb bäck flyter söderut i en brant, stenig fåra. Precis efter vadstället finns en korsning, där stigen möter en bredare stig, som går från norr till syd. Du inser att stigen norrut kommer att föra dig bort från huvudstaden, så du svänger till höger vid korsningen och går söderut.

Se **111**.

6

På håll kan du höra ljudet av hästar, som galopperar mot dig. Du kryper ihop bakom ett träd och väntar medan ryttarna kommer närmare. De tillhör den kungliga vaktens kavalleri och är klädda i Hans Majestäts armés vita uniformer.

Om du vill ropa på dem, se **183**.

Om du vill låta dem rida förbi och sedan fortsätta genom skogen, se **200**.

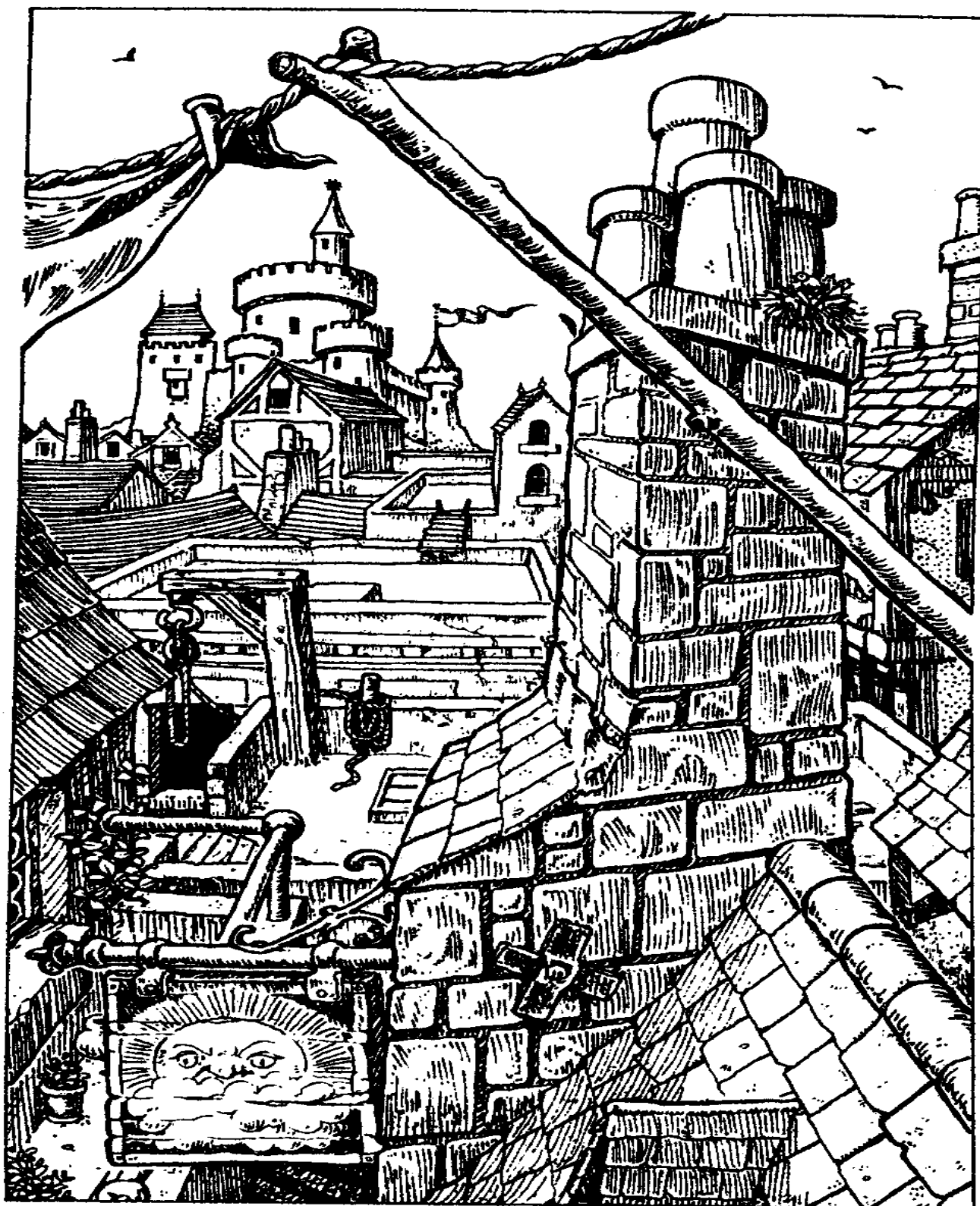


ILLUSTRATION I

Härfån har du en magnifik utsikt över Holmgårds tak och spior...

7-8

7 (Illustration I)

I vad som tycks vara en evighet dras du med av den brådslande folkmassan som ett löv i en snabb ström. Du kämpar förtvivlat för att hålla dig på fötter, men du känner dig matt och yr efter dina prövningar, och dina ben är tunga som bly. Plötsligt får du en skymt av en lång, smal stentrappa, som leder upp till taket på ett värdshus.

Du samlar din sista reservstyrka, dyker mot trappan och tar dig långsamt uppför den. Härifrån har du en magnifik utsikt över Holmgårds tak och spiror, och citadellets höga stenväggars glimmar i solen.

Huvudstadens hus står mycket nära varandra, och det går att hoppa från ena taket till det andra. Faktum är att många av Holmgårds invånare brukade använda "takvägarna" (som de kallades) när de delar av gatorna som inte var stenlagda blev för leriga i höstregnen. Men efter många olyckor kom ett kungligt påbud, som förbjöd detta

Efter noggrann eftertanke beslutar du dig för att använda "takvägen", eftersom det är din enda chans att nå kungen. Du har hoppat, skuttat och kastat dig över flera gator, och du är bara en gata ifrån citadellet när du kommer till slutet av hustaken.

Hoppet till nästa rad av tak är mycket längre än något du har försökt dig på förr, och det börjar kännas som om magen är full av fjärilar. Fast besluten att nå citadellet går du tillbaka för att få en lång ansats till hoppet. Med blodet dunkande i öronen springer du fram till takkanten och kastar dig ut i luften med blicken fäst på hustaket mitt emot.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 2, se **108**.

Om siffran är mellan 3 och 9, se **25**.

8

Ditt Sjätte sinne varnar dig för att en häftig strid rasar i syd. Ditt sunda förnuft säger dig att vägen söderut också är den snabbaste vägen till huvudstaden

Se **70**

och välj väg.

9-12

9

Du kan inte röra dig; du hålls fast av någon mäktig kraft. Din blick dras mot skelettets mun. Djupt nere i jordens innandömen hör du ett lågt surrande, som ljudet av miljoner arga bin. En matt, röd glöd börjar synas i den döde kungens tomma ögonhålor och surrandet blir allt högre, tills dina öron fylls av ett bedövande muller. Du står inför en urgammalondska, långt ,dre och starkare än själva Mörker herrama.

Om du äger en vordak-juvel, se **236**.

Om du inte gör det, se **292**.

10

Du svettas och benen värker. En bit bort kan du se en klunga små hus.

Om du vill gå in i ett av husen och vila en stund, se **115**.

Om du vill fortsätta, se **83**.

11

Du dyker snabbt in i dörren till ett stall och gömmer din kirurgrock i halmen, för det vore bättre att bli igenkänd som en Kai-krigare än att tas för en charlatan. Utan att förspilla en sekund ger du dig av mot den stora salen på andra sidan borggården.

Se **139**.

12

Livvakten ser synnerligen misstänksamt på dig och slänger sedan igen dörren. Du kan höra röster inne i husvagnen. Plötsligt slås dörren upp, och en välbärgad köpman sticker ut huvudet. Han kräver 10 Gulddaler som betalning för skjutsen.

Om du har 10 Gulddaler och vill betala honom, se **262**.

Om du inte har tillräckligt med daler eller inte vill betala honom, se **247**.

13-15

13

Stigen slutar snart i en stor glänta. Mitt i gläntan står ett träd, mycket större och vidare än något av dem du har sett i skogen.



När du tittar upp mellan de täta grenarna kan du se ett stort trädhus, åtta eller tio meter ovanför marken. Det finns ingen stege, men trädets knotiga stam kan ge många fästen.

Om du vill klättra upp i trädet och söka igenom trädhuset, se **307**.

Om du hellre vill fortsätta, se **213**.

14

Du kommer upp på en liten, trädklädd kulle, där en mängd stora stenblock står i en oregelbunden cirkel. Plötsligt hör du ett högt morrande från en sten till vänster om dig.

Om du vill dra ditt vapen och förbereda dig på strid, se **43**.

Om du hellre vill försöka fly genom att springa så fort du kan över kullen, se **106**.

15

Du går igenom en lång, mörk tunnel av nedhängade grenar, som till sist öppnas i en stor glänta. På en stensockel mitt i gläntan finns ett Svärd i en svart läderskida. Ett handskrivet meddelande sitter fastbundet vid fästet, men det är skrivet på ett främmande språk.

Du kan ta Svärdet om du vill och anteckna det på *speltabellen*.

Det finns tre vägar ut ur gläntan.

Om du vill gå österut, se **207**.

Om du vill gå västerut, se **201**.

Om du vill gå söderut, se **35**.

16-17

16

Du lyckas befria en av hästarna från de seldon som håller fast den vid husvagnen. Den har blivit skrämmd av lukten av de annalkande domevargarna och av skriken från deras onda ryttare - giakerna.

Du gör i ordning dina vapen och sporrar din nervösa häst mot varelserna som kommer mot dig. De är mindre än femtio meter bort, och de sänker lansarna medan de kommer allt närmare.

Ni stormar huvudstupa mot varandra.

Se **192**.

17

Du lyfter vapnet för att hugga efter varelsen när dess mun med de rakbladsvassa tänderna slår ihop några centimeter från ditt huvud. Dess flaxande vingar knuffar dig, och det blir svårt att hålla sig upprätt.

Dra ifrån 1 poäng från dina STRIDSPOÄNG och kämpa med kraanen.

Kraan: STRIDSPOÄNG 16, KROPPSPOÄNG 24

Om du dödar varelsen tar du dig snabbt ner för kullens bortsida för att undvika giakerna.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du pekar ut 0, se **53**.

Om du pekar ut 1-2, se **274**.

Om du pekar ut 3-9, se **331**.

18-21

18

Du väcks av ljudet av trupper i fjärran. På andra sidan sjön kan du se drakkarim i svarta mantlar och en flock domevargar med sina ryttare. En kraan dyker upp ovanför träden och landar på taket till ett litet träskjul.

Den har en ryttare, en varelse i rött. Kraanen lyfter och börjar flyga över sjön mot den plats där du gömmer dig.

Om du vill rida längre in i skogen, se **239**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Kamouflage, se **114**.

Om du vill slåss med vareisen, se **29**.

19

Precis framför dig kan du mellan de höga träden se snår av mörkröda galgbuskar, en taggbuske med skarpa, blodröda törnen. Det vanliga namnet på denna skogsväxt är "sömntand", för taggarna är mycket vassa, och de kan få en att känna sig matt och dåsig om man river sig på dem.

Du kan undvika sömntanden genom att gå tillbaka till stigen. Se **272**.

Eller också kan du fortsätta genom snåret, längre in i skogen. Se **119**.

Om du har Spårarförmåga som en av dina Kai-färdigheter, se **69**.

20

Det ser ut som om de som bodde här gav sig i väg mycket hastigt och de måste ha försvunnit ganska nyligen. En halväten måltid står fortfarande kvar på bordet, och en mugg mörk jala känns ännu varm. När du söker igenom en kista och en liten klädkammare hittar du en Ryggsäck, mat (tillräckligt för två Måltider) och en dolk.

Om du vill ta med dessa föremål måste du komma ihåg att skriva upp dem på speltabellen.

Du fortsätter på din färd.

Se **272**.

21

Du har ridit ungefär tre kilometer in bland de snåriga träden när marken börjar bli mycket sumpig.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om den är under 5 har din häst plötsligt rasat ner i dyn upp till magen. Om siffran är 5 eller däröver lyckas du ta dig ur träsket och kan nu titta på **189**.

Om du sitter fast ska du peka ut ytterligare en siffra på *slumptalstabellen*. Om siffran den här gången är 7 eller därunder sjunker du ner i dyn upp till armhålor. Din häst

22-23

ger till ett sista, förtvivlat skri när dess mule sjunker ner i den bubblande leran. Om du fick över 7 drar du dig upp på fasta marken och tittar på **189**.

Om inte, så är det här din sista chans! Om du pekar ut någon annan siffra än 9 suger det stinkande träsket ner dig och har skördat ytterligare ett offer. Ditt liv och ditt uppdrag tar slut här.

Men om du har pekat ut 9, se **312**.

22

Du slår dig förbi ledaren och rusar bort längs landsvägen. Så får det olycksbådande klickandet från ett armborst som spänns en kall kåre att löpa ner för din ryggrad
Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut 0-4, se **181**.

Om du har pekat ut 5-9, se **145**.

23 (Illustration II)

Korridoren vidgar sig snart och blir en stor sal. Vid borte änden leder en stentrappa upp till en enorm dörr. Två svarta ljus på var sida om stentrappan kastar ett skumt ljus över salen. Du märker att det inte finns något smält vax på dem, och när du kommer närmare kan du känna att de inte utstrålar någon värme. Uråldriga graveringar täcker väggarnas stenyta.

Ivrig att få lämna denna onda grav undersöker du dörren för att hitta en spärr. Det ser ut som om dörren hålls låst av en utsirad bult, men det finns också ett nyckelhål i låsplattan.

Om du vill ta bort bulten, se **337**.

Om du har Kai-färdigheten Makt över materia, se **151**.

Om du har en Gyllene Nyckel, se **326**.

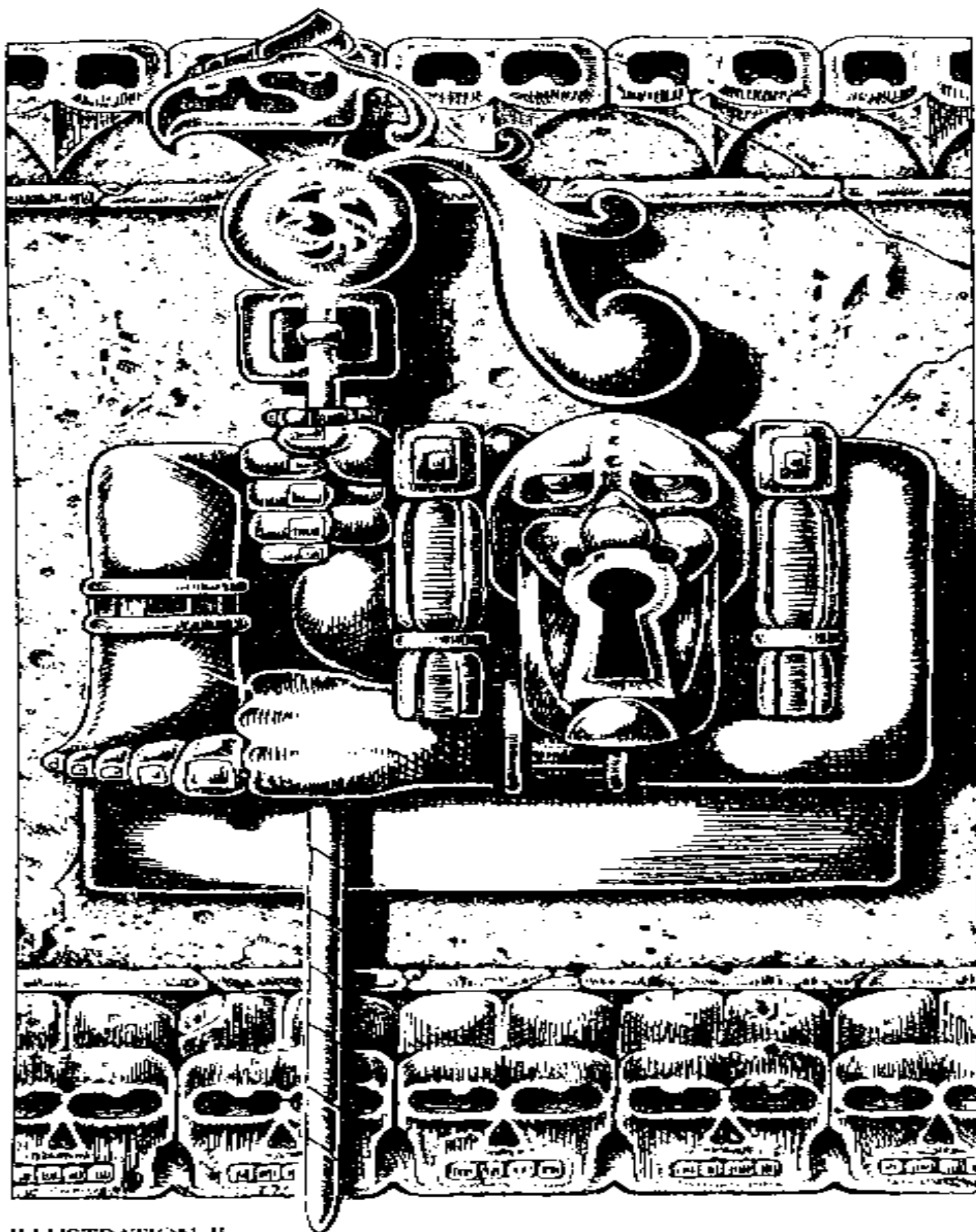


ILLUSTRATION II

Det ser ut som om dörren hålls låst av en utsirad bult, men det finns också ett nyckelhål i låsplattan.

24-27

24

Köpmannen skriker åt den som kör husvagnen att hoppa. 'Vi har blivit anfallna!' skriker han och försvinner genom ett runt fönster.

Om du bestämmer dig för att hoppa efter honom, se **234**.

Om du bestämmer dig för att springa igenom husvagnen och få fatt i hästarnas tömmar, se **184**.

25

Du landar på motsatta taket med en sådan duns att det tar andan ur dig. Du blir liggande platt på rygg, och det går runt i huvudet.

Det tar en minut eller två innan du inser att du har klarat det och att du är i säkerhet. När du har förvisst dig om att du är oskadd hoppar du upp och ger till ett tjut av glädje över din skicklighet och ditt mod. Snabbt hittar du en väg över taket och klättrar längs ett långt stuprör ner till gatan nedanför. Du ser att citadellets stora järndörrar står öppna och att en vagn som dras av två stora hästar försöker ta sig ut. Hästarnas blivit skrämda av den bullriga folkmassan och båda stegrar de sig, så att vagnen slår i ena framhjulet mot dörren. I den allmänna förvirringen ser du din chans att komma in och smiter tyst in genom dörren precis innan vaktema slår igen dem.

Se **139**.

26

Försiktigt går du längs korridoren tills du kommer till en skarp sväng åt öster. På håll syns ett underligt, grönaktigt ljus.

Om du vill fortsätta, se **249**.

Om du vill gå tillbaka och försöka dig på vägen söderut, se **100**.

27

Du går längs stigen i mer än en timme och ser vaksamt på himlen, ifall en kraan skulle anfalla igen. Framför dig har ett stort träd fallit tvärs över stigen. När du kommer närmare kan du höra röster på andra sidan av den tjocka trädstammen.

Om du vill anfalla, se **250**.

Om du vill lyssna på vad rösterna säger, se **52**.

28-30

28

Efter ett par hundra meter går stigen upp i en annan, som går i nordsydlig riktning.

Om du vill gå åt norr, se **130**.

Om du vill gå åt söder, se **147**.

29

Du går raskt fram till vattenbrynet och förbereder dig på strid. Kraanen och dess ryttare får syn på dig, och de kommer susande över sjön, bara några centimeter över vattenytan.

Ryttaren ger ifrån sig ett skri, som får ditt blod att frysa till is. Han är en vordak, en av Mörkerherramas vildsinta löjtnanter.

Nu är han över dig, och du måste slåss mot honom. Dra 2 poäng från dina STRIDSPOÄNG om du inte har Kai-färdigheten Sinnessköld, för varelsen anfaller dig både med Sinneskraft och en jättelik, svart spikklubba.

Vordak: STRIDSPOÄNG 17, KROPPSPOÄNG 25

Om du vinner kampen, se **270**.

30

Människorna ser trötta och hungriga ut. De har kommit många mil från sin



brinnande stad. Plötsligt hör du slag av stora vingar, som kommer norrifrån.

"Kraan, kraan! Göm er!" Så ljuder skriken längs hela vägen.

Precis framför dig stannar en vagn full av små barn. Högra hjulet har fastnat i en fåra. Barnen skriker panikslaget.

Om du vill hjälpa barnen, se **194**.

Om du hellre vill springa in i skydd under träden, se **261**.

31-34

31

Du försöker hjälpa den sårade så gott du kan men han är allvarligt sårad, och snart är han medvetslös igen. Du breder hans mantel över honom och fortsätter längre in i skogen.

Se **264**.

32

Du har ridit en halvmil när du på håll kan skönja fem stora domevargars omisskännliga silhuetter. Giaker rider på deras ryggar. De tycks vara på väg mot den plats där stigen kommer ut på en öppen äng. Plötsligt lämnar en av giakerna de andra och börjar rida tillbaka längs stigen mot dig.

Om du vill gömma dig i undervegetationen och låta honom passera, se **176**.

Om du vill slåss mot honom, se **340**.

33

Grottans golv är alldeles torrt och dammigt. När du tränger längre in i skumrasket känner du den unkna luften av ruttnat kött. I en springa ligger ben, päls och tänder från flera små djur. Bland dessa rester hittar du en liten tygpåse, som, när du öppnar den, visar sig innehålla 3 Gulddaler. Du stoppar på dig mynten, lämnar hålan, som tycks tillhöra en vildkatt, och går vaksamt ner för backen.

Se **248**.

34 {Illustration III}

Utan varning sveper en fruktansvärd uppenbarelse i röd klädnad ner från himlen på en kraanrygg. Dess skri får ditt blod att frysa till is. Varelsen är en Vordak, en av Mörkerherrarnas vildsinta löjtnanter. Han är ovanför dig och du måste slåss mot honom.

Dra 2 poäng från dina STRIDSPOÄNG om du inte har Kai-färdigheten Sinnessköld, för varelsen anfaller dig både med Sinneskraft och en jättelik, svart spikklubba.

Vordak: STRIDSPOÄNG 17, KROPPSPOÄNG 25

Om du vinner, se **328**.



ILLUSTRATION III

En fruktansvärd uppenbarelse i röd klädnad sveper ner från himlen på en kraanrygg.

35-37

35

Skogen blir allt tätare och stigen går nu oftare genom täta törnsnår.

Nästan gömd i undervegetationen finns en annan stig, som går österut. Din nuvarande väg tycks hålla på att komma till ett taggigt slut, så du beslutar dig för att följa den nya stigen åt öster.

Se **207**.

36

Stegen upp till det gamla utsiktstornet är rutten, och flera stegpinnar går av när du klättrar upp. Peka ut en siffra på slumpalstabellen.

Om siffran är 4 eller lägre har du ramlat och förlorat 2 KROPPSPOÄNG. Se **140**.

Om siffran är 5 eller högre ramlar du inte. Se **323**.

37

Du känner dig trött och hungrig, och du måste stanna och äta. Efter din Måltid går du tillbaka till citadellet, samma väg som du kom, och börjar gå runt den höga, oövervinnliga stenmuren.

På östra sidan hittar du en annan ingång, liksom den förra bevakad av två beväpnade vakter.

Om du vill gå fram till dem och berätta vad som har hänt, se **289**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Kamouflage, se **282**.

38-41

38

I en halvtimme eller mer tränger du vidare in i skogen genom den täta växtligheten och ormbunkarna. Du stöter på en liten klar bäck, där du stannar i ett par minuter för att tvätta ansiktet och dricka av det kalla, friska vattnet.

Behagligt uppfriskad går du över bäcken och fortsätter. Snart känner du lukten av brandrök som tycks blåsa mot dig norrifrån.

Om du vill undersöka lukten, se **128**.

Om du hellre vill undvika upphovet till röken, se **347**.

39

Efter ett par sekunder sticker två nervösa och pälsklädda ansikten upp ovanför trädstammen. De säger att de är kakarmer och att det finns kraaner överallt. I väster ligger resterna av deras by, men det finns inte mycket kvar av den nu. Själva försöker de hitta resten av sin stam, som nydde in i skogen när "svartvingarna" anföll. De pekar bakom sig - österut på stigen - och berättar att stigen tycks vara en återvändsgränd, men om du fortsätter ett par meter till in i undervegetationen kommer du att hitta ett utsiktstorn, där stigen delar sig åt tre håll. Ta stigen österut. Den leder till kungliga landsvägen mellan huvudstaden - Holmgård - och hamnstaden Toran i norr.

Du tackar kakarmerna och tar farväl av dem.

Se **228**.

40

Med ett vaksamt öga på hyddorna, ifall du skulle se några tecken till fiender, tar du dig runt gläntan i skydd av träden och ormbunkarna. När du kommer upp på stigen igen skyndar du dig bort från Dimhult.

Se **105**.

41 (Illustration IV)

Tre gränsjägare galopperar förbi på nodstranden, tätt följda av giaker på morrande domevargar.

Flodstranden är brant, och giakernas ledare har fått syn på dig. Han beordrar fem av sina soldater att öppna eld mot dig med pilbågarna. Deras svarta pilar regnar över dig.

Om du bestämmer dig för att paddla medströms så fort du kan, se **174**.

Om du bestämmer dig för att försöka ta skydd bland träden på andra stranden, se **116**.



Illustration IV

Ledaren beordrar fem av sina män att öppna eld mot dig med pilbågarna.

42-44

42

Du följer stigen i nästan en timme och kommer sedan till en korsning.

Om du vill fortsätta österut, se **86**.

Om du hellre vill gå norrut, se **238**.

Om du bestämmer dig för att pröva på att gå söderut, se **157**.

Och om du föredrar att gå västerut, se **147**.

43

Nu kommer en stor, svart björn fram bakom klippblocket. Den går långsamt fram mot dig med öppen mun och ansiktet förvridet av smärta och vrede. Du ser att den har blivit svårt sårad och blöder i nacken och ryggen. Du måste slåss mot den.

Svartbjörn: STRIDSPÖÄNG 16, KROPPSPÖÄNG 10

Om du vinner, se **195**.

Efter tre omgångar av striden ställer du dig så att du kan springa ner för kullen. Om du vill fly nu ska du se **106** och därmed ta risken att såras under flykten.

44

Utan varning tar den gamla stigen tvärt slut framme vid en brant backe. Här är marken mycket lös och ostadig. Du förlorar fotfästet och rasar huvudstupa över kanten.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 4, se **277**.

Om siffran är mellan 5 och 9, se **338**.

45-48

45

De här männen är inte vad de ser ut att vara. Ledarens tunika är äkta, men den är full av blodfläckar runt kragen, som om dess riktige ägare har blivit mördad. Deras vapen är inte den vanliga armeustrustningen utan dyra och rikt dekorerade, som de vapen smedjorna i Durenor smider.

Ledaren har ett armborst hängande över packningen. Det vore självmord att försöka springa. Du bestämmer dig för att du måste slåss mot dem, annars kommer du säkerligen att bli mördad så snart du släpper ditt vapen.

Se **180**.

46

Du har kommit ungefär tre kilometer när träden framför dig börjar glesna. Du kan se ett litet träskjul på stranden till en sjö. En man klädd i mantel kommer fram och erbjuder sig att ro dig och hästen över sjön för 2 Gulddaler.

Om du antar erbjudandet, se **246**.

Om du avslår det och försöker rida runt sjön, se **90**.

Om du har Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **296**.

47

Andlös och svettig kämpar du dig upp mot kullens krön. Plötsligt drar en stor, bevingad skugga över sluttningen. Du tittar upp och får se en kraan, som cirklar över toppen däruppe. Bakom dig rycker giakerna fram.

Stannar du för att slåss mot giakerna på platsen, där du har fördel av att befinna dig högre upp? Se i så fall **136**.

Eller skär du tänder och fortsätter mot kullens krön? Se **322**.

48

Ditt sjätte sinne varnar dig för att de här soldatema inte är vad de ser ut för. Du upptäcker en aura av ondska omkring dem. De är i Mörkerherrarnas tjänst.

Du måste försvinna fort, innan du blir upptäckt. Se **243**.

49-53

49

När du börjar läsa inskriptionen ser du en skugga, som drar sig mot dig bakom skärmen.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 4, se **339**.

Om siffran är mellan 5 och 9, se **60**.

50

På håll kan du höra ljudet av strid.

Om du vill fortsätta mot striden, se **97**.

Om du vill undvika kampen, ändra kurs och se **243**.

51 (Illustration V)

Du klättrar upp för den skogsklädda flodstranden och ser hur fältbefästningarnas stockväggar försvinner i fjärran.

En strid rasar ungefär tre kilometer bort, och stockväggen har rasat på flera ställen under Mörkerherrarnas attacker.

De flesta av befästningarna framför dig är obemannade, eftersom soldaterna har givit sig iväg för att bli förstärkningar i den rasande striden.

Det finns en port i stockväggen. Om du vill gå fram till den, se **288**.

Om du hellre vill klättra över väggen, se **221**.

52

Nu när du har kommit närmare kan du höra att det inte är människoröster. Ljudet låter snarare som något slags grymtande och gnällande.

Om du har Kai-färdigheten Frändskap med djur, se **225**.

Om inte måste du klättra över trädet och ta dig an det som lurar på andra sidan. Se **250**.

53

En brinnande smärta skär genom ditt högra ben när det vrids och bryts under din kroppstyngd. Allt längre och längre ner tumlar du, tills du slutligen landar i ett dike, längst ner i backen, med sådan kraft att det tar andan ur dig och du förlorar medvetandet. Du väcks av en vass plåga, något som sticker dig i bröstet. Det visar sig vara spetsen på ett giak-spjut. Du hälsas av dess ägares illvilliga flin när han



ILLUSTRATION V

Stockväggen har rasat på flera ställen under Mörkerherrarnas attacker

54-56

naglar fast din vänstra arm vid marken. Instinktivt sträcker du dig efter ditt vapen, men det finns inte där längre. Du är försvarslös mot de grymma giakerna. Det sista du ser, innan allt ljus försvinner, är den vassa spetsen på en lans som slungas mot din strupe.

Ditt uppdrag tar slut här.

54

Det verkar inte som om himlen har hört dina böner. Ett spjut visslar förbi ditt huvud och borrar in sig i nacken på din galopperande häst. Med ett skri av smärta tumlar hästen framåt, och ni rullar båda i en enda röra på landsvägen.

Du är bedövd och fastklämd under den döda hästens kropp. Det sista du minns är giak-lansarnas skarpa, genomträngande uddar.

Du har misslyckats i ditt uppdrag.

55

Precis när giaken tar sitt språng rusar du framåt och hugger med ditt vapen - slår ner varelsen från den unge magikems rygg.

Du kastar dig över den kämpande giaken och slår till igen. Tack vare att ditt anfall kom så överraskande kan du lägga 4 poäng till dina KROPPSPOÄNG så länge striden varar, men kom ihåg att dra ifrån dem igen så snart striden är över.

Giak: STRIDSPOÄNG 9, KROPPSPOÄNG 9

Om du vinner, se **325**.

56

Du hör skriket från en stor, bevingad varelse ovanför träden. Det är en kraan, en av Mörkerherrarnas dödsbringande tjänare. Hastigt gömmer du dig under de tjocka ormbunksbladen tills de fruktansvärda skriken har tystnat.

Se nu **222**.

57-59

57

Det finns bara ett rum i stugan. I det ser du ett träbord och två bänkar, en stor säng gjord av hopbundna halmbalar, flera flaskor med någon färgad vätska och en broderad matta mitt på golvet.



Om du väljer att ta en närmare titt på flaskorna se **164**.

Om du väljer att dra undan mattan, se **109**.

Om du väljer att lämna rummet och undersöka stallet, se **308**.

58

Du samlar dig inför språngmarschen och tar dig i stadig takt ner från åsen. I väster ser Mörkerherrarnas arméer ut som om någon har spillt en jättelik flaska bläck mellan bergen, bläck som sprider sig till landet nedanför.

Du har sprungit i tjugo minuter när du får syn på en flock domevargar, som står längs en låg åskam till höger om dig.

Om du bestämmer dig för att trycka dig mot klipporna längs vägkanten och vänta tills de har passerat, se **286**.

Om du bestämmer dig för att fortsätta springa, men dra ditt vapen ifall de skulle gå till anfall, se **160**.

59

När du kikar in i mörkret ser du att grova trappsteg är uthuggna ur jorden och att grottans öppning faktiskt är ingången till en tunnel. Du tar dig försiktigt ner för den hala trappan och får syn på en liten silverask längst ner i trappan.

Om du vill öppna silverasken, se **124**.

Om du vill gå tillbaka upp och fortsätta din färd, se **106**.

Om du vill undersöka tunneln, se **211**.

60-62

60

Det sista du ser, innan du omsluts av mörker, är blixtrandet av en lång, krökt stålkniv. Du har fallit offer för den Vise och hans rövarson - densamme som just har skurit halsen av dig!

Din färd slutar här.

61

Till sist når du de fältbefästningar i trä som omger stadens yttre delar. När du rusar mot en vaktpostering kan du höra vakterna som upphetsat hejar på dig. Gudarna vare lovad för att de kände igen dig, för du måste se ut som en suspekt trashank. Din mantel är söndersliten och helt i trasor, ditt ansikte är sönderrivet och blodigt, och kyrkogårdens damm täcker dig från huvud till fot.

Du plaskar över en grund bäck och vacklar mot porten. Hela fasan i mötet på kyrkogården börjar gå upp för dig. Det sista du kommer ihåg, innan utmattningen berövar dig sansen, är att två soldater rusar fram från fältbefästningarna för att hjälpa dig och att du faller i deras utsträckta armar.

Se **268**.

62

"Soldaterna" ligger döda vid dina fötter. De var banditer som stal av flyktingarna från Toran och från de övergivna husen och bondgårdarna i trakten.

När du söker igenom deras kroppar hittar du 28 Gulddaler och två Ryggsäckar, som innehåller tillräckligt för 3 Måltider. De var beväpnade med ett armborst och två Svärd. Armborstet har blivit skadat under striden men Svärden är oskadda, och du kan behålla ett om du vill.

Du ordnar till din utrustning, kastar en vaksam blick västerut och fortsätter ditt lopp mot stadens yttre försvarsverk.

Se **288**.

63-66

63 (Illustration VI)

Den vildsinte gamle mannen skriker åt dig. Han lastar dig för kriget, förbannar Kaiherrarna och kallar dem för Mörkerherrarnas hantlangare. Han vägrar att ta reson, och du måste slåss mot honom.

Galning: STRIDSPOÄNG 11, KROPPSPOÄNG 10

Om du vinner, se **269**.

64

Du väcks av kraaner som skriker medan de cirklar över husvagnen. Det är tidigt på morgonen, och himlen är ljus och klar. Du kan se en flock domevargar mindre än femhundra meter bort på vägen. De förbereder sig på attack. Du måste handla snabbt.

Om du bestämmer dig för att samla ihop din utrustning och försöka ta skydd under träden, se **188**.

Om du bestämmer dig för att skära loss en av hästarna från seldonen och försöka tränga dig igenom de anfallande domevargarna, bort till den öppna vägen bakom dem, se **16**.

65

Dina sinnen skriker åt dig att denna plats är full av ondska. Lämna den så fort du kan.

Se **104**.

66

Förskräckt vänder du dig om och får se en sturvuxen sergeant och två soldater komma springande mot dig med dragna svärd, som om de vore färdiga att hugga till. Du förbereder dig på försvar, eftersom de ser ut att vilja anfalla först och ställa frågor sedan; men plötsligt ropar sergeanten åt sina män att stanna. Han har känt igen din mantel. De stoppar undan sina vapen och ber många gånger om ursäkt för sitt misstag. Sergeanten ger en av männen order att hämta kaptenen för vakten medan han själv leder dig mot stora salens dörrar. Du hälsas av en högvuxen och ståtlig krigare, som uppmärksamt lyssnar på din berättelse. När du har avslutat redogörelsen för din farofyllda färd till huvudstaden ser du att den tappre mannen har tårar i ögonen då han ber dig att följa med honom. Du går igenom inre palatsets praktfulla salar och korridorer. Det är förunderligt att se denna rikedom och storslagenhet. Till slut kommer du fram till en stor, snidad dörr, som vaktas av två soldater i silverrustningar. Du skall få träffa kungen.

Se **350**.



ILLUSTRATION VI

Den vildsinte gamle mannen skriker åt dig.

67-70

67

Din Kai-förmåga att Spåra visar dig nya avtryck av ramar, som leder längs södra stigen. Det är spår av en svartbjörn, ett djur som är känt för sin blodtörst. Du beslutar dig för att stigen åt öster är en mycket säkrare väg.

Se **140**.

68

Efter en kort vandring kommer du till en korsning, där en stig från öster till väster korsar din nuvarande väg.

Om du vill ta åt väster, se **130**.

Om du vill gå österut, se **15**.

69

Du är mycket nära en vänligt sinnad by.

Undvik galgbuskarna och se **272**.

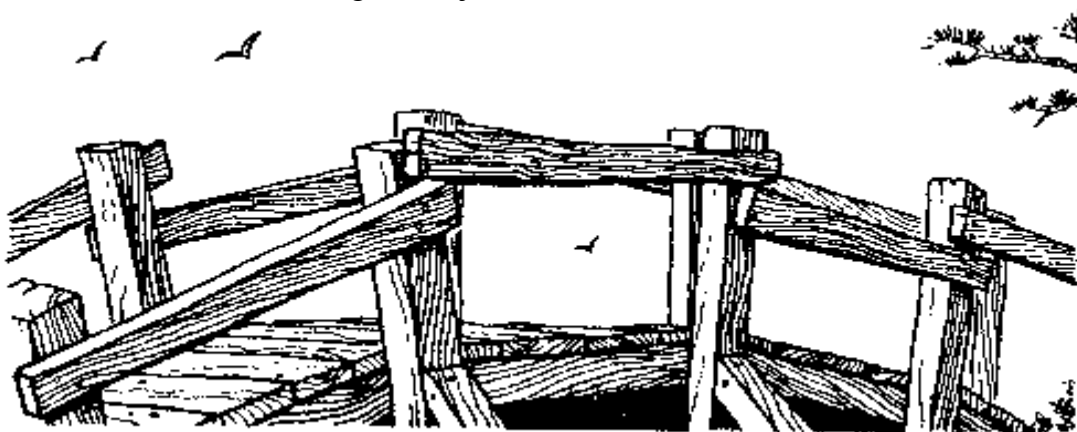
70

Du har kommit till en liten bro. En stig följer ån österut. En mycket smalare stig försvinner in i den täta skogen söderut.

Om du vill gå österut, se **28**.

Om du vill gå söderut, se **157**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **8**.



71-73

71

Du är andfådd men inte skadad. Du har fallit ungefär fem meter genom taket till en underjordisk gravkammare. Väggarna är tvärbranta och du kan inte klättra upp för dem. En välvd tunnelleder från graven österut, och framför den ligger någon uråldrig ädlings sarkofag.

Om du vill öppna sarkofagen för att se om den innehåller några skatter, se **242**.

Om du vill gå ut genom tunneln, se **104**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **65**.

72

Du vänder dig om och står öga mot öga med en hånleende giak och dess riddjurs sylvassa tänder. Du måste slåss mot dem som en fiende.

Giak + domevarg: STRIDSPOÄNG 15, KROPPSPOÄNG 24

Om du vinner, se **265**.

73

Du drar din gröna mantel om dig och smälter ihop med bladverket och klipporna. När du försiktigt kikar upp mot stigen ser du till din fasa att de inte alls är kungens män. De är drakkarim, några av Mörkerherrarnas grymmaste soldater. De måste ha förklätt sig till kungens soldater för att kunna komma så här långt in i skogen. Du tackar din Kai-träning för att den har räddat ditt liv och slinker tyst bort från ån och fortsätter in i skogen.

Se **243**.

74-76

74

Kraanen och dess ryttare landar på stigen, knappt fem meter från ditt gömställe. Giakerna hoppar ner från kraanernas fjälliga ryggar och kommer mot dig med lyftande spjut. De har sett dig.

Om du bestämmer dig för att slåss mot dem, se **138**.

Om du bestämmer dig för att omedelbart springa längre in i skogen, se **281**.

75

Du kikar försiktigt ut och ser tre grönklädda män, som till häst stormar fram längs flodbrinken. Du ser att de är gränsjägare, det regemente av kungens arme som bevakar gränsen i väster. En av dem är sårad och sitter hopsjunken över hästens hals. Tätt bakom dem följer en flock på tjugo domevargar. Giakerna som rider på dem skjuter ett regn av pilar mot gränsjägarna. Pilarna faller tätt omkring dem. En av gränsjägarna faller av hästen och rullar ner för flodbrinken med en svart pillångt in i låret.

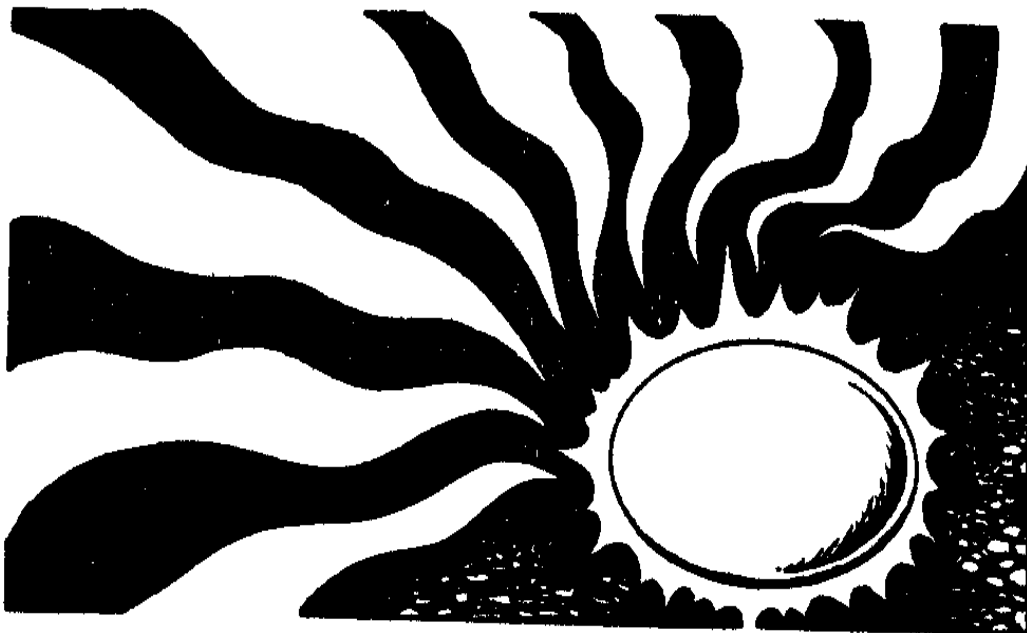
Om du vill hjälpa gränsjägaren, se **260**.

Om du vill hålla dig gömd och driva vidare medströms, se **163**.

76

Juvelen känns mycket het och bränner i din hand. Du förlorar 2 KROPPSPOÄNG.

Du tar den snabbt med kanten av manteln och stoppar den i jackfickan. En så stor juvel måste vara värd hundratals daler! Du ler åt din stora tur, sitter upp och rider bort längs stigen söderut. Se **118**.



77-80

77

Bergsgiakerna är inte vana vid att förfölja sina offer genom skog och snart har du sprungit ifrån dem, så att ljudet av deras grymtningar och förbannelser helt dör bort. När du är förvissad om att de har givit upp jakten stannar du ett par minuter för att hämta andan och kontrollera din utrustning. Minnet av det ödelagda klostret bränner fortfarande i ditt inre, och du plockar ihop dina torftiga tillhörigheter och fortsätter.

Se 19.

78

När husvagnen rusar förbi hoppar du upp mot bakbrädet och lyckas hålla fast i det. Du drar upp dig på fötter och ser att du står på nedersta pinnen i en stege, som leder till vagnens bakdörr. Plötsligt slås övre halvan av dörren upp, och du möts av en livvachts arga ansikte.

Om du beslutar dig för att upplysa honom om att du är en Kaiherre med ett brådskande bud till kungen, se 132.

Om du beslutar dig för att erbjuda honom pengar för en trygg resa till huvudstaden, se 12.

Om du beslutar dig för att anfälla vakten med ditt vapen, se 220.

79

Du kommer till en liten spång över en snabb bäck. På andra sidan spången svänger stigen söderut. Du går över spången och följer stigen.

Se 204.

80

Du snavar baklänges genom ingången och håller dig för ditt brända bröst med båda händerna. Röken väller ut ur butiken och du måste springa - innan den Vise eller hans rövarson hinner få tag i dig.

Du tar dig tillbaka till huvudgatan och blandar dig med den jäktade folkmassan.

Se 7.

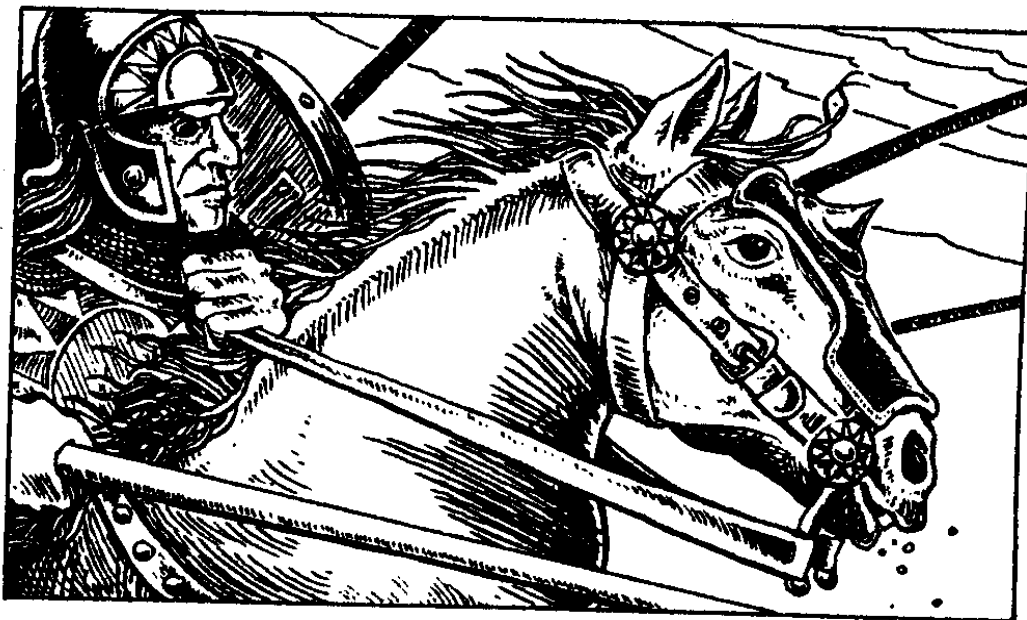
81-82

81

Efter nästan en timme försvinner kraanerna och deras grymma ryttare västerut. När de chockade flyktingarna börjar komma fram ur skogen kan du höra ljudet av hästar, som är långt borta men galopperar mot er. Du håller dig gömd och väntar tills ryttarna kommer närmare. De tillhör kungliga vaktens kavalleri och bär Hans Majestäts armeers vita uniform.

Om du vill ropa åt dem, se **183**.

Om du hellre vill fortsätta söderut längs skogsbrynet, se **200**.



82

Den jättelika gourgazen ligger död vid dina fötter. Hans ondskefulla följeslagare väser åt dig och retirerar från bron. Prinsens soldater formar med sköldarna en skyddande mur runt dig och sin döende ledare. Svarta pilar visslar förbi ditt huvud.

Den döende prinsen ser upp i dina ögon och säger: "Kai-herre, du måste bära ett bud till min far. Fienden är allt för starka vi kan inte hålla tillbaka dem. Kungen måste söka det som finns i Durenor annars är allt förlorat. Ta min häst och rid mot huvudstaden. Må gudarnas välvilja följa dig."

Du tar sorgset farväl av prinsen, sitter upp på hans vita springare och ger dig av söderut längs skogsstigen. Striden rasar fortfarande bakom dig; prinsens män slår tillbaka ännu ett anfall på bron.

Se **235**.

83-86

83

I Du har sprungit ungefär halvannan kilometer när tre soldater dyker I upp vid en liten spång. De säger åt dig att göra halt och släppa vapen och utrustning. De är orakade och fläckiga av blod. Deras ledare bär den tunika som soldater vid garnisonen i Toran har.

Om du vill göra som de säger, se **205**.

Om du vill förbereda dig på att strida mot dem, se **180**.

Om du kräver att få veta vad de vill, se **232**.

Om du har Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **45**.

84

Precis när du känner luften vina om ryggen glider du av. hästen och rullar runt - och landar med ett plask i ett lerigt dike vid sidan av landsvägen.

Du är oskadd, och snabbt kravlar du upp för att springa mot de skyddande träden - men när du har mindre än trettio meter kvar ser du kraanen kretsa omkring för att dyka på nytt.

Se **188**.

85

Stigen är bred och leder rakt in i tät undervegetation. Här är träden höga och ovanligt tysta. Du har gått nästan två kilometer när du hör stora vingar slå ovanför dig. När du tittar upp blir du förskräckt över att på se en olycksbådande silhuett. Det är en kraan som dyker ner mot dig.

Om du drar ditt vapen och bereder dig på strid, se **229**.

Om du undviker anfallet genom att springa söderut, längre in i skogen, se **99**.

86

Snart kommer du till ett annat vägskal.

Om du vill färdas österut, se **6**.

Om du vill gå mot norr, se **35**.

Om du föredrar att gå söderut, se **167**.

Och om du vill ta av åt väster, se **42**.

87-89

87

Du riktar dina krafter mot låset och försöker åskådliggöra den inre mekanismen. Gradvis dyker bilden av den upp för ditt inre öga. Den är gammal och rostig men fungerar fortfarande. Du löper risk att förlora din koncentration när ett svagt klickande bekräftar att din ansträngning inte varit förgäves.

Det går lättare med bulten. Långsamt stiger den upp ur låset och faller ner på golvet. Granitdörren svänger mot dig på dolda gångjärn, och kyrkogårdens svaga, grå ljus flödar in i gravkammaren. Utgången är övervuxen med gravört, och du får många småsår på ansikte och händer när du kämpar dig upp mot markytan. Ett plötsligt ljud får dig att rycka till. Du vänder dig om och får se ett huvud utan kropp skratta mot dig.

I blind panik rusar du genom den kusliga begravningsplatsen mot södra grjnden.

Se **61**.

88

Försiktigt kikar du fram bakom stenen och får se en soldat, som ligger på rygg. Bredvid honom ligger ett Spjut och en sköld. På skölden är en vit pegas målad - prinsen av Sommerlunds emblem. Han är en av prinsens soldater, och han är nätt och jämnt vid medvetande. Hans uniform är alldeles söndersliten och du ser att han har ett djupt sår i vänster arm. När du kommer närmare fladdrar hans ögonlock till, och han öppnar ögonen. "Hela mig, herre." ber han. "Jag kan knappt känna armen nu."

Om du har Kai-färdigheten Låka och vill använda den på soldaten, se **216**.

Om du inte har den eller inte vill använda den, se **31**.

89

I ett moln av damm och lösa stenar störtar du ner för den branta backen. Kraanen cirkclar fortfarande där uppe som om den väntade på att få leda giakerna till dig.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut 0-1, se **53**.

Om siffran är 2-4, se **274**.

Om den är 5-9, se **316**.

90-91

90

Natten faller, och snart är du omsluten av ett fullständigt mörker. Det vore fruktlöst att fortsätta, för nu kommer du säkert att gå vilse. Efter att ha tjudrat hästen vid ett träd drar du din gröna Kai-mantel om dig och faller i orolig sömn.

Se 18.

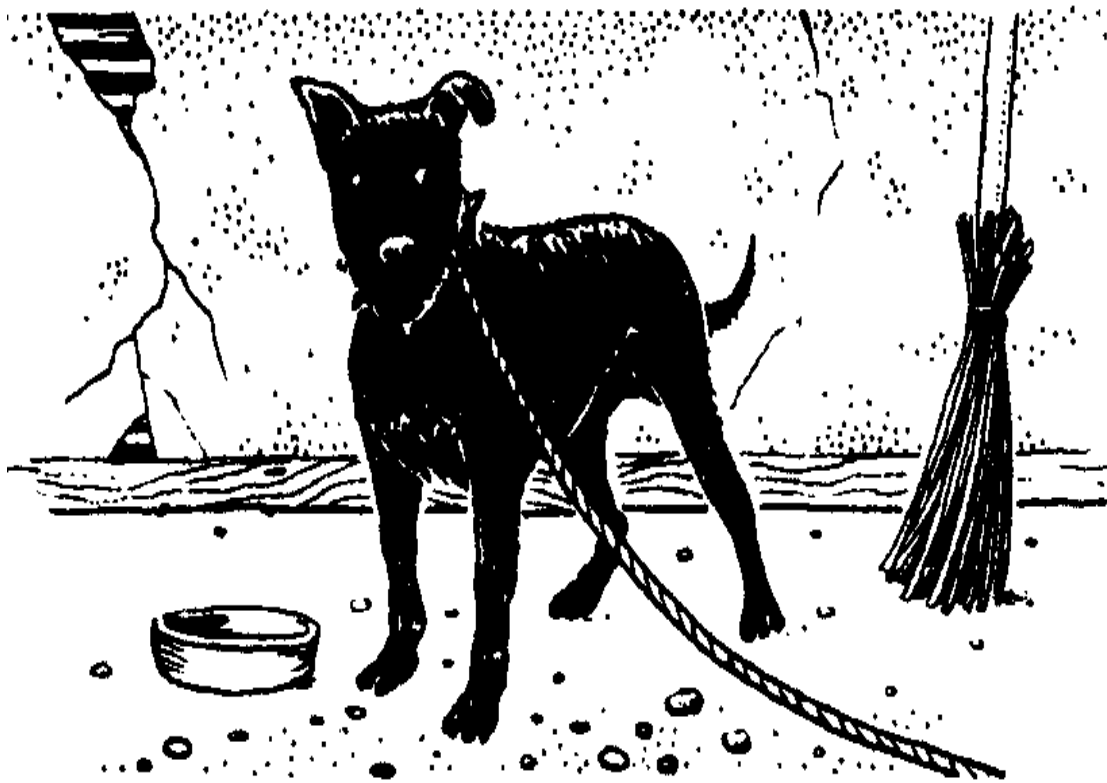
91

Den lilla butiken är mörk och kvav. Böcker och flaskor i alla färger och former upptar de många hyllorna. När du stänger dörren börjar en liten svart hund gläfsa åt dig. En skallig man kommer fram bakom en stor skärm och hälsar dig välkommen. Hövligt frågar han efter ditt ärende och visar fram ett urval av sina varor på glasdisken.

Om du vill titta på hans varor, se 152.

Om du hellre vill avböja hans erbjudande och gå tillbaka ut på gatan, se 7.

Om du har Kai-färdigheten Sjätte sinne, se 198.



92-95

92

Det är inte en sekund för tidigt när du dyker ner i skydd, för en skur av svarta pilar kommer visslande ur skogen och bombarderar platsen där du stod för bara några sekunder sedan. Du drar manteln om dig och smälter ihop med de täta ormbunkarna medan du så fort du kan rusar genom skogen och bort från de dolda männen.

Hela området är översvämmat av giaker, och du måste fly så fort du kan. Du springer i över en timme utan att vila, tills du råkar hitta en rak skogsstig, som leder österut. Du följer stigen och håller noggrann utkik efter spår av fienden.

Se **13**.

93

Du vänder och springer mot trapporna just som ett stort stenblock faller med en skräll bakom dig. Rummet du befann dig i har blivit helt avstängt. När du flyr ut i dagsljuset skymtar du bakom dig en böjd gammal druid, som just höjer sin stav. En sekund senare exploderar en blixtnad vid dina fötter. Du stannar inte utan rusar huvudstupa ner för kullen, svärande över dröjsmålet men tacksam för ditt Sjätte sinne.

Se **106**.

94

När den Vise ser att du har dödat hans son vänder han sig om och springer ut från butiken genom en bakdörr.

Du hittar 12 gulddaler i rövarens pengapung och ytterligare 4 gulddaler i en träask under disken. När du noggrant undersöker dryckerna och trollstaven märker du snart att de allihopa är billiga förfälskningar. Faktum är att hela butiken är full av imitationer. Du skakar på huvudet och går tillbaka ut på gatan.

Se **7**.

95

Snart träffar du på en smal skogsstig, som leder från norr till söder.

Om du vill följa stigen norrut, se **240**.

Om du i stället vill gå söderut, se **5**.

96-99

96

Utan att andas tar du fastare tag om ditt vapen och förbereder dig på att hugga till. Spänningen är outhärdlig - giakerna är så nära att den vidriga stanken från deras otvättade kroppar fyller dina näsborrar. Du hör dem svära på sitt underliga, främmande tungomål, och sedan lämnar de klipphyllan och börjar kravla mot toppen. När du är säker på att de har försvunnit andas du äntligen ut och torkar svetten ur ögonen.

Om du vill undersöka grottan närmare, se **33**.

Om du vill lämna grottan och gå ner för backen, ifall giakerna skulle komma tillbaka, se **248**.

97 (Illustration VII)

Framför dig kan du se ett vilt slag, som rasar på andra sidan av en stenbro. Stålets klingade och människens och djurens skrik ekar genom skogen. Mitt i striden kan du se prins Pelathar, kungens son. Han är i närkamp med en stor, grå gourgaz, som svingar en svart yxa ovanför sitt fjälliga huvud. Plötsligt faller prinsen sårad till marken med en svart pil i sidan.

Om du vill försvara den fallne prinsen, se **255**.

Om du vill springa in i skogen, se **306**.

98

Vakterna tycks tro på din historia och bugar sig vördnadsfullt för dig, Kai-herren. En av dem drar i en dold klocksträng, och de enorma dörrarna slås upp. De visar in dig och du hör dörrarna slås igen bakom dig.

Se **139**.

99

Du dyker ner i undervegetationen just som varelsen tjutande far förbi över dig. Du ser dig snabbt om och får se kraanen, som vänder sig i luften för ett nytt anfall. Du kravlar upp på fötter och springer längre in i den skyddande skogen.

Se **222**.



ILLUSTRATION VII

Stålets klingande och männens och djurens skrik ekar genom skogen.

100-103

100

Plötsligt svänger den kalla korridoren tvärt åt öster. Du märker en grönaktig glöd, som lyser upp tunneln långt bort. När du smyger närmare kan du se att korridoren öppnar sig mot en stor sal.

Det underliga ljuset tycks utgå från en stor skål, som står på en granittron. På en sockel framför tronen finns en staty. Den ser ut som en bevingad orm, utskuren så att den formar ett "S".

Om du vill sätta dig på tronen, se **161**.

Om du vill undersöka statyn, se **133**.

Om du vill leta efter en utgång från rummet, se **257**.

101

Ljudet av slaget tonar snart bort bakom dig, men den påföljande tystnaden bryts av en röst i ditt huvud, som anklagar dig för att vara en feg stackare som överger en medmänniska i nöd. Du försöker göra dig kvitt det gnagande samvetet genom att säga dig att ditt uppdrag är långt viktigare och att inte bara den unge magikerns liv, utan alla dina landsmäns liv, hänger på att du når huvudstaden med livet i behåll.

Plötsligt får åsynen av en trupp giaker på håll dig att snabbt ta skydd. Men det är försent - de har fått syn på dig, och du måste springa så fort du kan.

Se **281**.

102

När du tar dig ner för den steniga sluttningen mot de Äldstes kyrkogård varskar du en underlig dimma som virvlar runt denna grå, awisande plats, skymmer solen och försänker kyrkogården i ett ständigt mörker. Kylan kryper framåt för att hälsa din ankomst.

Med en känsla av fasa går du in på den kusliga begravningsplatsen.

Se **284**.

103

Den igenvuxna stigen leder till ett vägshål, där ytterligare en stig löper mot öster.

Om du vill ta den stigen, se **13**.

Om du hellre vill fortsätta mot nordost, se **287**.

104-106

104

Väggarna är fuktiga och hala. Den unkna luften får dig att storkna och spindelvävar glider över ditt ansikte. Du känner hur paniken tar tag om magen när tunneln blir allt mörkare.

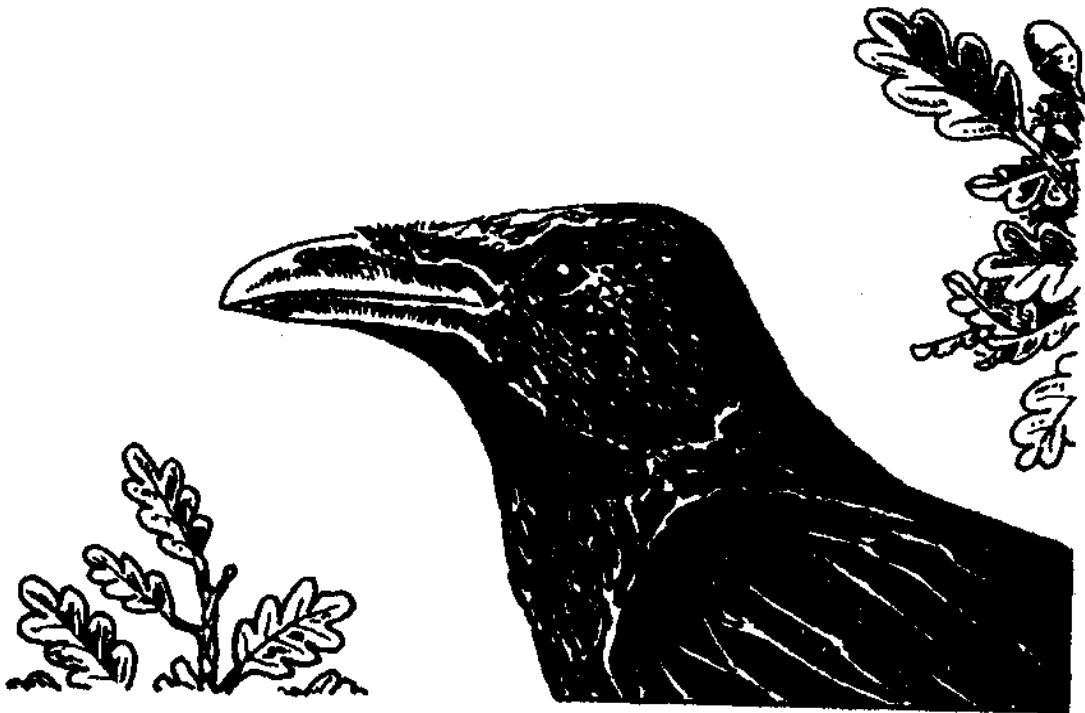
Du når en korsning där tunneln möter en korridor, som går från norr till söder.

Om du vill svänga åt norr, se **26**.

Om du vill gå söderut, se **100**.

105

Långt bort sitter en kolsvart korp uppflugen på en gren i en gammal ek.



Om du har Kai-färdigheten Frändskap med djur kan du anropa fågeln. Se **298**.

Om du inte har denna färdighet, se **335**.

106

Till slut kommer du till brinken av en snabb iskall ström. Det vita vattnet slår i kaskader över mossbelupna stenar och försvinner österut.

Om du vill följa strömmen österut, se **263**.

Om du hellre vill gå på upptäcktsfärd motströms, se **334**.

107-110

107

Medan du springer tvärs över rummet slår du mot skallarna och krossar dem till småbitar. Du ser att inuti varje skalle finns en bubblande, grå gele, som tycks slingra sig och ändra skepnad. Fladdermusliknande vingar och sugskivor växer ut i den glänsande massan. Förfärad och äcklad rusar du mot korridoren och flyr undan precis när ett tungt fällgaller rasar ner med ett brak och helt stänger igen rummet.

Se **23**.

108

Du flyger genom luften i en båge mot det andra taket.

Allting tycks ske onaturligt långsamt. Du ser myllrande folkmassor nere på gatan och ett sparvbo i takrännan till höger om dig. Du hör deras förskräckta pipanden när du med en smäll landar på andra sidan. Men det är det sista du någonsin kommer att få höra. Takteglet spricker och faller samman, och du faller fyra våningar ner mot "Gröna Tofflans Vårdshus". Du bryter ryggen på flera ställen.

Ditt liv och ditt uppdrag får sitt slut här.

109

Det enda som finns under mattan är smuts!

Du kan titta närmare på flaskorna genom att bläddra fram till **164**.

Eller också kan du lämna rummet och undersöka stallet genom att bläddra till **308**.

110

Snabbt tar du sikte och slungar stenen så hårt du kan mot giakens huvud, men till din fasa duckar varelsen, och stenen går i en ofarlig båge över dess rygg. Du måste göra något genast för att rädda trollkarlen.

Se **55**.

111-113

111

Bara ett par minuter efter att du har lämnat vägskalet ser du en liten stockstuga och ett stall på håll. När du kommer fram kontrollerar du dess inre genom ett sidofönster. Stugan ser ut att vara övergiven.

Om du vill gå in i stugan, se **57**.

Om du hellre vill undersöka stallet, se **308**.

112

Plötsligt rullar den sten du gömmer dig bakom åt sidan och du möts av två morrande giaker, som är helt inställda på att du ska dö. Grottans öppning är smal, och du måste slåss mot dem en i taget.

Giak 1: STRIDSPÖÄNG 13, KROPPSPÖÄNG 10

Giak 2: STRIDSPÖÄNG 12, KROPPSPÖÄNG 10

Om du vinner kan du undersöka grottan närmare, se **33**.

Annars kan du gå därifrån, nerför kullen, se **248**.



113

Du har gått i över en halvtimme när några röda blommor, som växer i närheten av en mossbelupen dikesren, fångar din blick. Du ser att växterna är Laumsporre, en sällsynt och vacker ört, som skattas högt för sina läkande egenskaper.

114-115

Du ställer dig på knä och plockar en handfull Laumsporre, som du stoppar i Ryggsäcken. Du kan äta örten för att återfå förlorade KROPPSPOÄNG. Varje Måltid på Laumsporre kommer att ge tillbaka 3 KROPPSPOÄNG, och du har plockat tillräckligt för två sådana Måltider. Efter att ha stängt igen Ryggsäcken fortsätter du på din färd.

Om du vill gå åt nordost, se **347**.

Om du vill gå åt öster, se **295**.

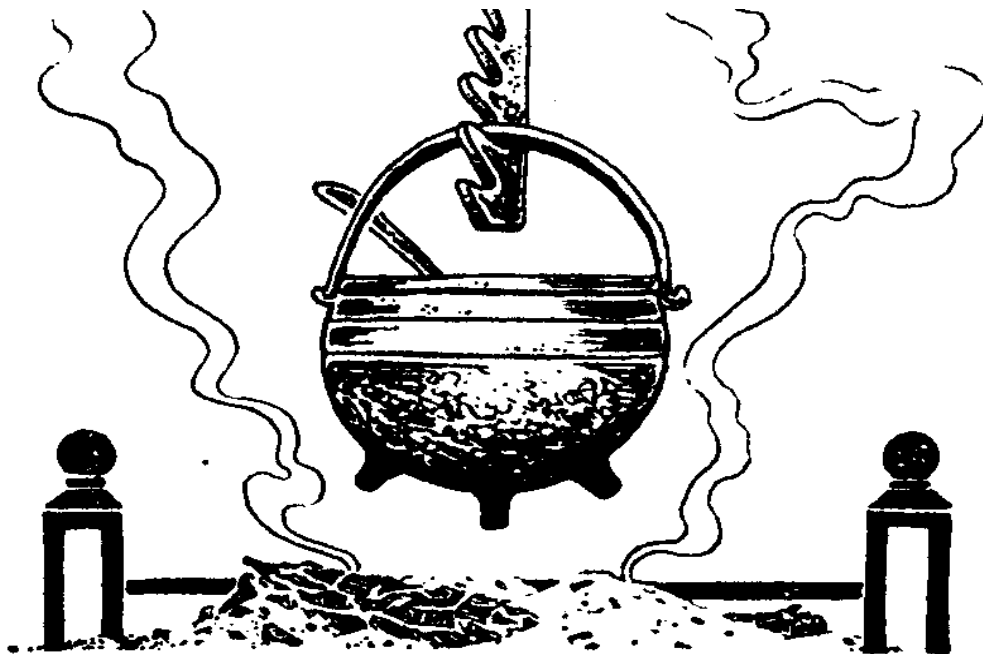
114

Du övertalar hästen att lägga sig ner och börjar täcka över båda honom och dig med grenar och torra löv. Du hör kraanens vingar när den passerar ovanför träden. Den kommer tillbaka och kretsar omkring ovanför dig, men flyger snart tillbaka över sjön. Du beslutar dig för att försvinna nu, ifall den skulle komma tillbaka med ett par av sina vänner.

Se **239**.

115

Du snubblar in i det första huset och faller utmattad till golvet. Du kan känna lukten av kokt kött. Du får syn på en liten kittel som hänger över glöden efter en döende eld och ett stort ekbord, dukat för en måltid. Den som bodde här måste ha haft mycket bråttom iväg samma morgon. Det finns vatten i ett krus och en färsk limpa på bordet.



116-119

Om du beslutar dig för att ta en hastig Måltid, se **150**.

Om du bestämmer dig för att söka igenom huset, se **177**.

Om du hellre vill ge dig iväg nu och fortsätta språngmarschen, se **83**.

116

När du klättrar upp ur det dyiga vattnet faller svarta pilar överallt omkring dig. Snabbt dyker du in i skydd under träden och väntar på att giakerna ska lämna den andra stranden innan du till fots fortsätter mot huvudstaden

Se **321**.

117

Mannen är svårt sårad och nära döden. Om du har Kai-färdigheten Låka, kan du lindra plågan av hans sår, men han har blivit så svårt sårad att enbart dina krafter inte räcker för att rädda honom. Snart tappar han medvetandet. Du försöker göra det så bekvämt som möjligt för honom under en stor ek innan du lämnar honom och fortsätter genom den täta skogen mot nordost.

Se **330**.

118

Du sporrar hästen till galopp och rider ner för den långa, raka stigen. Långt bort kan du urskilja Holmgårds silhuett mot horisonten, och dess höga murar och spiror glimmar i morgonsolen. Stigen sluter sig till en landsväg, som går från norr till söder. Det är den stora vägen mellan huvudstaden och hamnstaden Toran i norr. Du sätter av mot Holmgård, och du håller skarp utkik efter kraaner på den klara morgonhimlen.

Se **224**.

119

Galgbusken sliter sönder din mantel och gör djupa rispor i dina armar och ben när du långsamt kämpar dig igenom. Femton minuter senare kommer du ut från törnbuskarna och vacklar vidare mellan träden. Dra ifrån 2 KROPPSPOÄNG från det du har nu, för du har fått sår. Du är litet yr när du fortsätter, och dina ögonlock känns väldigt tunga. Plötsligt befinner du dig vid randen till en brant, skogsklädd sluttning.

Om du vill glida ner för sluttningen så försiktigt du kan, se **226**.

Om du inte har lust att utsätta dig för den riskfyllda nedstigningen när du är så sömnlös som nu, kan du gå runt längs skogsbrynet. Se **38**.

120-122

120

Bakom dig kan du höra hur giakerna, som blivit galna efter blod, dödar vagnshästarna. Du tar chansen att kasta en hastig blick över axeln och får se en kraan, som flyger högt upp i luften. Kommer den att anfälla dig, eller är den intresserad av något annat? Den mörka skugga som blir allt större omkring dig skvallrar om att du är dess tilltänkta offer. Kraanen dyker mot dig med högsta fart!

Om du vill vänta tills den nästan har nått dig och sedan hoppa ur sadeln, se **84**.

Om du rider mot träden så snabbt du kan, se **171**.

Om du böjer ner huvudet, ber himlen om lycka och galopperar på så fort du kan, se **54**.

121 (Illustration VIII)

Efter ett par minuters vandring ser du en rödklädd främling, som står mitt i stigen framför dig. Han har ryggen mot dig och hans huvud är täckt av klädnadens huva. På hans utsträckta arm sitter den svarta korpen du tidigare såg.

Om du vill anropa främlingen, se **342**.

Om du vill närma dig främlingen försiktigt, se **309**.

Om du hellre vill dra ditt vapen och anfälla, **283**.

122

Så fort hästen känner dina tankar lugnar han sig. Du går fram mot det vackra djuret och smeker lugnande hans huvud. Du känner att han är rädd och förvirrad. Du sitter upp, rider ner från stigen och färdas på nytt söderut

Se **206**.



ILLUSTRATION VIII

På hans utsträckta arm sitter den svarta korpen du tidigare såg.

123-128

123

När varelsen dör löses dess kropp långsamt upp i en vidrig, grön vätska. Du märker att allt gräs och alla växter under den rykande vätskan börjar vissna och dö. En stor juvel, som ser ut att vara värdefull, ligger på marken bredvid den upplösta kroppen.

Längre bort på stigen kan du se en stor trupp giaker, som kommer springande mot dig.

Om du vill ta juvelen, se **304**.

Om du hellre vill lämna kvar den och springa, se **2**.

124

Inuti asken hittar du 15 Gulddaler och en Silvernyckel. Om du vill behålla nyckeln måste du komma ihåg att anteckna den på speltabellen.

Du kan fortsätta att undersöka tunneln om du bläddrar till **211**.

Annars kan du gå ut och ner från kullen, se **106**.

125

Stigen leder ut till en stor glänta. Du ser underliga avtryck av klor i marken. Här har kraaner landat. Med hjälp av avtryckens mängd och storleken på det upprivna området avgör du att åtminstone fem av de vidriga djuren har landat här under de senaste tolv timmarna.

Du ser två vägar ut på gläntans bortre sida. Den ena leder åt väster, den andra åt syd.

Om du vill ta stigen söderut, se **27**.

Om du vill ta stigen västerut, se **214**.

Om du har Kai-förmåga att Spåra, se **301**.

126

Du rider allt längre in i skogen. Tyst tackar du prinsen för den fina hästen, för trots att marken är snårig av törnen och rötter snavar han aldrig. Domevargarna är snart långt bakom dig, och du stannar. Ljuset har bleknat bort' och det är nästan natt.

Om du vill fortsätta framåt, se **46**.

Om du vill ta åt vänster (samma riktning som stigen du har lämnat så långt bakom dig), se **143**.

127-129

127

Efter en timmes marsch stannar drakkarim plötsligt, då en stor, grå och fjällig varelse kommer längs stigen. När den kommer närmare kan du känna dess stinkande andedräkt i ansiktet. Den ger ifrån sig ett rytande och grabbar tag i ditt huvud med sina starka, simhudsförsedda händer. Det sista du hör är det skarpa knäppet när din ryggrad bryts.

Ditt uppdrag slutar här.

128

När du försiktigt för undan det täta lövverket fylls du av fasa inför den scen som möter dig. I en liten glänta framför dig har giakerna bundit fast en man vid en träpåle, och nu sätter de eld på en massa ris som ligger i buntar vid hans fötter. Du känner igen tunikan han bär. Han är gränsjägare, en av kungens män, som övervakar kungadömet i närheten av Dumbergen i väster. Han är alldeles sönderslagen och sanslös.

Om du har Kai-förmåga att jaga, se **297**.

Om du inte har det måste du nu anfälla giakerna för att kunna rädda gränsjägarrens liv, se **336**.

129

Du når stora porten till huvudstaden och tittar, fylld av undran, på de höga stadsmurarna. Holmgårds murar är över sjuttio meter höga, och de har motstått både tidens och Mörkerherrarnas härjningar. Tillsammans med befälhavaren rusar du genom tunneln till inre vakthuset, en tunnel som är hundra meter lång, och stannar slutligen famför dörren till stora vaktornet. Mängder av soldater och civila springer fram och tillbaka.

Om du vill följa med befälhavaren, se **3**.

Om du tror att du har större chans att ta dig fram till kungens citadell på egen hand, se **144**.

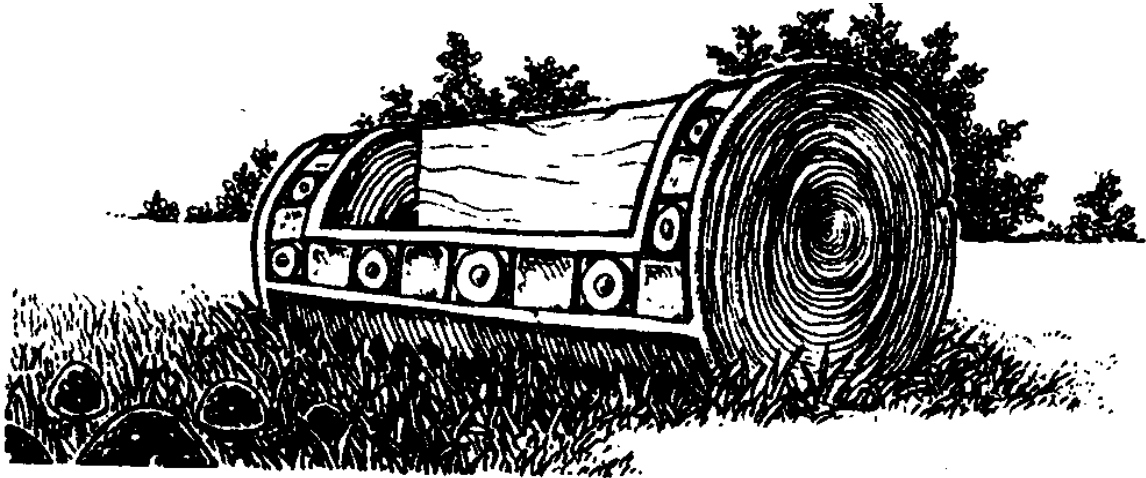
130-131

130

Du kommer snart till en liten glänta i skogen. Mitt i gläntan står en bänk, uthuggen ur ett fallet träd. Du är hungrig och måste äta en Måltid här.

Om du beslutar dig för att gå ut ur gläntan södra vägen när du har ätit upp, se **28**.

Om du föredrar att ta den mindre stig som leder österut in i skogen, se **201**.



131 (Illustration IX)

Du har kommit knappt femhundra meter när du hör skrik och åskskrällar framför dig. Du smyger närmare och urskiljer snart en glänta, och du förstår att där ligger ruinerna efter Raumas, ett urgammalt tempel.

En trupp giaker, tjugofem eller trettio man, anfaller ruinen från alla håll. Många fler av giakerna ligger döda eller döende bland de spräckta marmorpelama, men ändå attackerar de det som gömmer sig därinne. Plötsligt far en blå blixtnad genom giakernas främsta led och får varelsen att tumla åt alla håll i sina rustningar. En giak, som är längre än de andra och från huvud till fot klädd i svart ringbrynja, svär åt sina män medan han tvingar fram dem med en piska med taggar.

Med vapen i hand makar du dig, under skydd av det täta lövverket, fram till gläntans utkant och försöker få en skymt av försvararna. Till din förvåning försvaras ruinerna av en ung man som inte är äldre än du själv. Du känner igen hans himmelsblå klädnad, som är översållad av stjärnor. Han är en ung teurg från Magikergillet i Toran; en magikerlärling.



ILLUSTRATION IX

En ung teurg frá Magikergillet i Toran

132-133

Fem giaker rusar framåt med spjuten lyftande för att sticka ner magikern när han skyndsamt retirerar längre in i ruinerna. Du ser honom vända sig om och lyfta sin vänstra hand innan en blå blixtnad skjuter från hans fingertoppar, in bland de morrande giakerna. I närheten av ditt gömställe skuttar en giak förbi och klättrar upp på ett av templets pelare. Han har en lång, böjd dolk i munnen och han ska just hoppa ner på den unge trollkarlen, som står under honom.

Om du vill skrika för att varna trollkarlen, se **241**.

Om du vill springa fram och anfalla giaken när han hoppar, se **55**.

Om du vill plocka upp en bit marmor från templet och kasta den mot giakens huvud, se **302**.

Och om du hellre vill vända, lämna stridsområdet och springa tillbaka in i skogen, se **101**.

132

Livvakten ser mycket misstänksamt på dig och slänger igen dörren. Du kan höra röster inne i husvagnen. Plötsligt slås dörren upp, och en välbärgad köpman sticker ut huvudet. Han känner igen din Kai-manteloch ber om ursäkt för sin tjänares uppförande.

Han säger att de har blivit anfallna flera gånger sedan de lämnade Toran; av kraaner, rövare och rånare. De trodde att du kunde vara en rövare. Husvagnen är full av silke och kryddor. Köpmannen erbjuder dig mat, som du tacksamt tar emot. Efter din överdådiga Måltid övermannas du slutligen av trötthet efter provningarna, och du faller i djup sömn.

Se **64**.

133

När du kommer närmare statyn dyker flera sprickor upp på dess stenyta. Plötsligt exploderar den framför dig, och en riktig, bevingad orm bryter fram ur stenhöljet och anfaller dig.

Du måste slåss mot varelsen.

Bevingad orm: STRIDSPOÄNG 16, KROPPSPOÄNG 18

Varelsen är immun mot Sinnesstöt.

Om du vinner striden, se **266**.

134-136

134

Med hjälp av din färdighet hittar du giak-spår längs gläntans utkant. Avtrycken är nyligen ditsatta, och du kan avgöra att dessa Mörkerherrarnas onda hejdukar var här för mindre än två timmar sedan.

Om du nu, när du är varnad, bestämmer dig för att undersöka stugorna, se **305**.

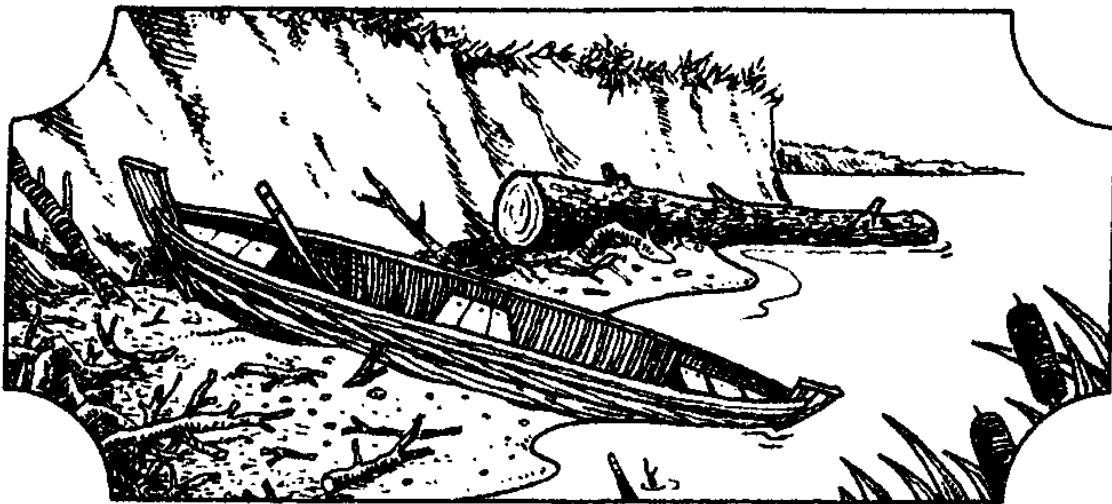
Om du hellre vill undvika gläntan, se **40**.

135

När du kikar ner över den branta flodkanten kan du se driwed, som ligger längs vattenbrynet. En stor trädstam har flutit i land på lerbanken, precis intill en liten kanot.

Om du vill flyta ner för floden på stocken, se **223**.

Om du vill använda kanoten, se **4**.



136

Giakerna kommer närmare och kryper sedan ihop, som om de förberedde sig på språng. Du kan se de vassa, sågtandade spetsarna på deras spjut och höra deras låga, gutturala tal. Den större av de båda skriker: "Orgadak taag! Nogjat aka ok!" och anfaller dig. Du måste slåss mot giakerna i tur och ordning. Lägg 1 poäng till dina STRIDSPÖÄNG under den här kampen, eftersom du har fördel av att stå högre upp.

Giak 1: STRIDSPÖÄNG 13, KROPPSPÖÄNG 10

Giak 2: STRIDSPÖÄNG 12, KROPPSPÖÄNG 10

Om du vinner, se **313**.

137-140

137

När den sista av de vidriga varelserna dör börjar också det grönaktiga ljuset falna. Du märker att det i var och en av de krossade skallarna ligger en Juvel, Du tar dessa 20 juveler innan mörkret sänker sig över rummet. Kom ihåg att skriva upp dem på speltabellen.

Snabbt lämnar du kryptans döda yngeloch fortsätter.

Se **23**.

138

Du drar ditt vapen och går framåt mot fienden. De är två bergsgiaker, och du måste slåss mot dem en i taget.

Giak 1: STRIDSPOÄNG 13, KROPPSPOÄNG 10

Giak 2: STRIDSPOÄNG 12, KROPPSPOÄNG 10

Om du vinner, se **291**.

139

En våldsam aktivitet är i gång på den inre borggården. Kavallerispejare väntar bredvid sina nervösa hästar på meddelanden från sina befälhavare inne i den stora salen. Mycket snabbt bär de bud till dem som försvarar de yttre fältbefästningarna, Knappt hinner de galoppa iväg förrän andra spejare kommer tillbaka, många av dem andlösa och sårade.

Du har inte hunnit ta ett dussin steg över borggården förrän du hör en djup röst som mullrar: "Hejda honom!"

Se **66**.

140

Du befinner dig i en glänta, där man har huggit ned flera av träden för att bygga ett vingligt utsiktstorn. Under tornet finns tre stigar, som leder bort åt olika håll

Om du tar stigen söderut, se **14**.

Om du tar stigen österut, se **252**.

Om du tar stigen åt sydväst, se **215**.

Om du beslutar dig för att klättra upp i utsiktstornet, se **36**.

141-142

141

Ditt sjätte sinne har sagt dig att några av de varelser som anföll klostret letar igenom de båda stigarna för att hitta dem som kan ha överlevt anfallet, men du kan undvika stigarna och ta dig igenom undervegetationen i skogen.

Om du vill gå söderut, se **56**.

Om du vill ta genvägen genom de tätare snåren mot nordost, se **333**.

142

Du kan se Holmgårds höga, gråvita murar och de glimmande spiorna, baneren som fladdrar från taken i den friska morgonbrisen. Mot väster löper Eledilfloden i sin fåra från Durnbergen till Holmgård. Men du kan också se en enorm, svart arme, som från bergen kommer skoningslöst marscherande mot staden.



Till höger ser du landsvägen, som går mot Holmgård över den böljande slätten. Om du sprang kunde du nå stadens fältbefästningar på en timme, men du skulle vara på öppen mark mesta tiden och alltså löpa risken att anfallas av kraaner. Men framför dig flyter en bred, dyig flod långsamt mot Eledil. Du skulle kunna ta skydd under flodbankarna och simma mot huvudstaden. Och till vänster om dig ligger de Äldstes Kyrkogård. Dessa gravkamrar och vittrande monument från en svunnen tid skulle dölja din framfart, men det är ett förbjudet område. Många är de onämnbare fasor som här ligger i orolig sömn och väntar på att få uppsluka den tanklöse inkräktaren.

Om du vill pröva din lycka på landsvägen, se **58**.

Om du tror att du ha större chans att nå huvudstaden via floden, se **135**.

143-145

Och om du är djärv nog att utsätta dig för de okända farorna på de Äldstes Kyrkogård, se **102**.

143

Snart kommer du ut från skogen och upp på en större landsväg. Du förstår att det är den stora vägen mellan hamnstaden Toran i norr och huvudstaden i söder. Du sätter sporrarna i hästen och räknar ut att du kommer att nå huvudstaden till morgonen.

Se **149**.

144

Du kämpar dig fram i trängseln mellan kropparna på huvudgatan, fram mot citadellet i fjärran. Stadsborna rusar fram och tillbaka i panik medan man kan höra skriken från kraanerna, som kretsar omkring högt där uppe.

I trängseln blir ett Föremål stulet ur din Ryggsäck. Om du inte längre har någon Ryggsäck förlorar du ett Vapen. Kom ihåg att stryka det på speltabellen.

En förlupen häst med en kärra kommer förbi i full fart och knuffar in dig i en dörröppning. Du blir bedövad och förlorar 2 KROPPSPOÄNG. När du kravlar upp på fötter slås dörren upp, och en skröplig gammal gubbe anfaller dig med en köttyxa. Han är helt galen, och du måste antingen slåss mot honom eller fly.

Om du väljer att slåss, se **63**.

Om du vill undvika strid, se **217**.

145

Du känner dig som om du har blivit överkörd av en kärra eller vagn. Du faller framlänges, och det sista du känner innan du uppslukas av mörkret är smaken av den sandiga vägen och den fruktansvärda smärtan i ryggen

Se **165**.

146-149

146

Du har ridit halvannan kilometer när du slungas ner från hästen av en pil, som stryker förbi din panna. Du förlorar 3 KROPPSPOÄNG.

När du tar dig upp på fötter ser du en patrull drakkarim, som kommer ut ur skogen på ömse sidor av vägen. Du har hamnat i ett bakhåll och måste komma undan dem så fort som möjligt genom att fly in i skogen.

Se **154**.

147

När du har gått ett par minuter hittar du en mossbelupen stuga, som ligger ett stycke från stigen. Du är hungrig och måste äta en Måltid här, annars förlorar du 3 KROPPSPOÄNG. När du äter ser du att stigen svänger åt öster.

Om du vill följa den, se **42**.

Om du vill gå tillbaka samma väg som du kom, se **28**.

148

Du sparkar upp dörren och dyker in i bondgården. En kraan svävar däruppe med ett byte i klorna, och den ger ifrån sig ett segervisst skri. Du kommer upp på fötter och finner att du är ensam. Lutad mot eldstaden står en Stridshammare. Du kan ta detta Vapen om du vill.

Om du vill stanna på bondgården, se **81**.

Om du skulle känna dig tryggare i skogen kan du försöka rusa dit. Se **320**.

Om du vill undersöka rummet ytterligare, se **199**.

149

Medan du rider längs landsvägen finner du att det blir allt skummare. Snart kommer det att vara helt mörkt - och omöjligt att se de faror som kan lura längre fram. Du bestämmer dig för att gömma dig och vila i skogsbrynet fram till morgonen. När du är förvissad om att ingen kan se dig drar du din varma, gröna mantel om dig och faller i orolig sömn.

Se **256**.

150-153

150

Fastän maten har kokat lite för länge smakar den bra (även om den inte är nog för en hel Måltid) och det klara vattnet släcker din törst. Du har vilat i det här huset i nästan en halvtimme när du märker dröjsmålet.

Gör i ordning din utrustning och gå. Se **83**.

151

Om du koncentrerade dig på nyckelhålet skulle du kunna röra låsmekanismen och öppna dörren. Sedan kan du få bulten att lyfta från låsplattan, så faller du inte offer för de fällor som kan utlösas när dörren låses upp.

Om du vill använda din Kai-förmåga Makt över materia för att öppna låset och lyfta bulten, se **87**.

152 (Illustration X) Örthandlaren erbjuder dig ett urval av magiska drycker. Vissa gör dig starkare och vissa gör dig osynlig; andra ger dig stor förmåga att röra dig tyst; åter andra ger dig förmåga att förvandla dig till gas. Mannen drar ut understa lådan i disken och visar upp en magnifik trollstav. Han säger att den är ett mäktigt vapen mot alla onda varelser och att den kommer att göra dig osårbar i strid. Han pekar på de mystiska inskriptioner som täcker hela staven.

Om du vill luta dig fram över disken och läsa inskriptionerna, se **49**.

Om du är mer intresserad av dryckerna, se **231**.

153

Du kan se Holmgårds höga, gråvita murar och de glimmande spirorna, baneren som fladdrar från taken i den friska morgonbrisen. Mot väster löper Eledilfloden i sin fåra från Durnbergen till Holmgård. Men du kan också se en enorm, svart arme, som marscherar skoningslöst mot staden.

Till höger ser du landsvägen som går mot Holmgård över den böljande slätten. Om du galopperade kunde du nå stadens fältbefästningar på en timme, men du skulle vara på öppen mark mesta tiden och alltså löpa risken att anfallas av kraaner. Rakt framför dig flyter en bred flod långsamt mot Eledil. Om du övergav hästen skulle du kunna simma mot fältbefästningarna i skydd under flodbankarna. Och det finns ett sista alternativ. Till vänster om dig ligger de Äldstes kyrkogård. Dessa gravkamrar och vittrande monument från en svunnen tid skulle dölja din framfart, men det är ett förbjudet område. Många är de onämnbara fasor som ligger där i orolig sömn och väntar på att få uppsluka en tanklös inkräktare.

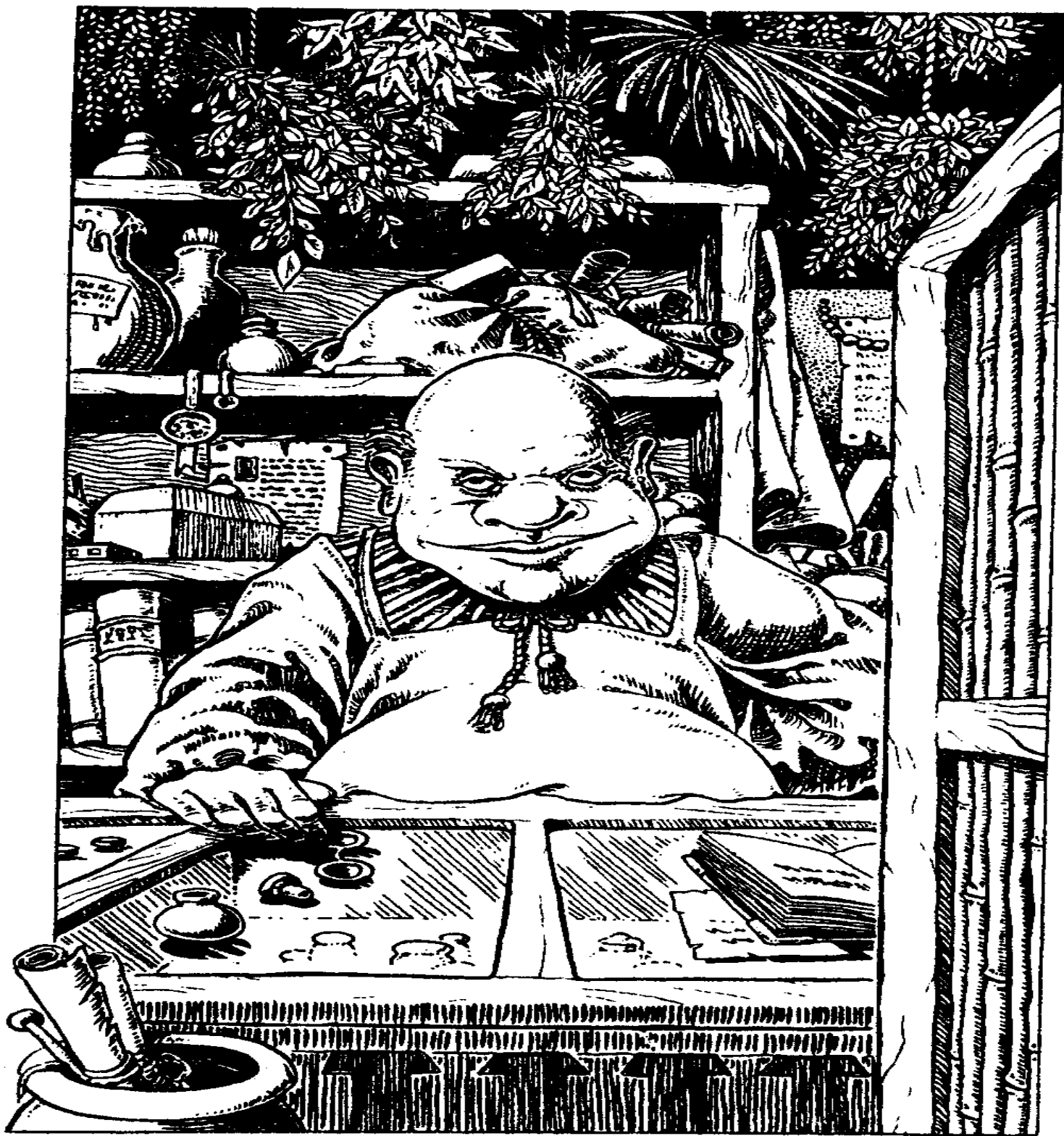


ILLUSTRATION X

Örthandlaren erbjuder dig ett urval av magiska drycker

154-155

Om du vill pröva din lycka på landsvägen, se **202**.

Om du tror att du har större chans att nå huvudstaden via floden, se **135**.

Och om du är djärv nog att utsätta dig för de okända farorna på de Äldstes Kyrkogård, se **329**.

154

Du är yr av ditt sår, och du snavar bland träden som en blind. Plötsligt faller du framlänges som om man hade ryckt undan marken under dina fötter. Du har ramlat med huvudet före i en fångstgrop. När du tittar upp ser du fyra drakkarim som riktar sina bågar mot dig, och ondsinta leenden sprider sig över deras fula ansikten.

Det sista du känner när världen mörknar är pilarnas svarta skaft långt in i ditt bröst.

Du har misslyckats med ditt uppdrag.

155

När du kommer närmare slutar människorna att prata. Du ser på deras ansiktsuttryck att de har känt igen din gröna Kai-mantel. Långsamt sträcker en av männen fram handen och säger: "Herre, vi hade hört ryktas att kai-herrarna hade förgjorts. Himlen vare lovad för att det inte är så. Vi fruktade att allt var förlorat."

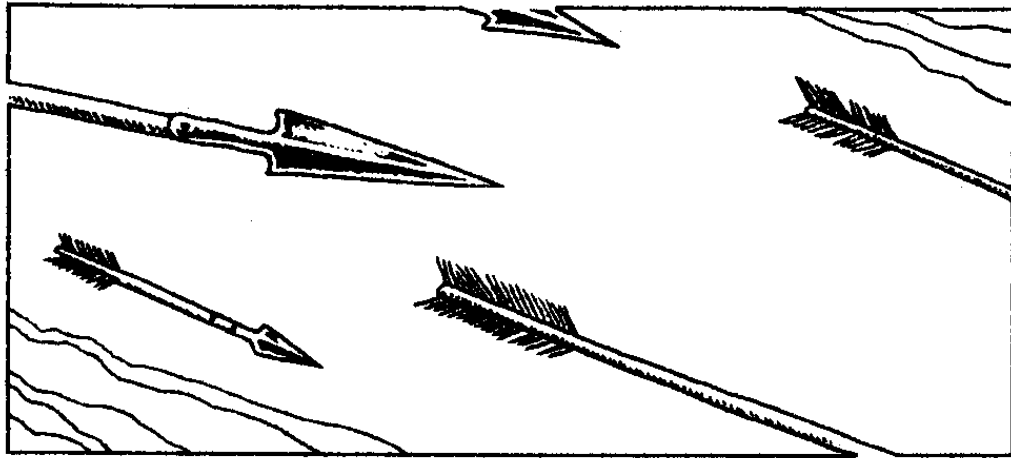
Du berättar inte för dem hur klostret ödelades, för de är flyktingar från Toran och har förlorat allt de äger. Nu är deras enda hopp att Kai-herrarna ska leda en armé till seger. Du får veta att hamnstaden blev anfallen både från luften och från havet och att Mörkerherrarnas styrkor var kungens tappra garnison vida överlägsen i antal. Du försäkrar dem om att Sommerlund inte ska falla och önskar dem all lycka på deras resa.

Se **70**.

156-158

156

Svarta pilar borrar sig in i dyn överallt omkring dig. Flera giaker har dykt upp på den branta flodbanken och skjuter mot dig. Det finns inget skydd på den här sidan floden.



Om du vill dyka ner i vattnet och simma medströms, se **294**.

Om du vill simma över floden, bort till skyddet underträden på andra sidan, se **245**.

157

Skogen börjar glesna, så att du till sist kan urskilja en väg mellan träden framför dig. Landsvägen är full av människor på väg söderut. Många har med sig sina tillhörigheter på handkärror.

Om du vill ansluta dig till flyktingarna och kanske få veta mer om vad som har hänt i norr, se **30**.

Om du hellre vill fortsätta söderut men i skydd av träden, se **167**.

158

Nyckeln passar och låset öppnas. Du drar upp dörren och befinner dig öga mot öga med en underlig gammal man. I höger hand har han en stav. Plötsligt skjuter en blix ut från staven och träffar dig rakt i bröstet. Du förlorar 6 KROPPSPOÄNG. Flämtande av smärta knuffar du undan den gamle mannen och springer uppför den branta trappan mot dagsljuset. Du är halvvägs uppe när han skjuter en blix till emot dig.

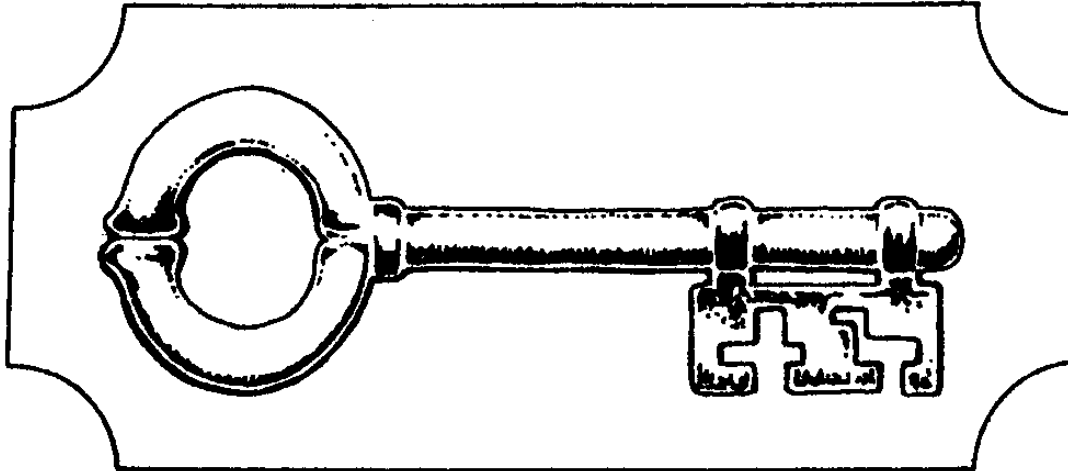
Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran är 0-6 missar blixten dig och krossar en del av väggen. Om siffran är 7-9 blir du träffad i ryggen och förlorar ytterligare 4 KROPPSPOÄNG.

159-160

Om du överlever vacklar du ut i dagsljuset och svär över din otur. Det var bara genom en olycklig slump du hittade det tempel som tillhörde en sekt onda druider. Du har verkligen haft tur som undslapp med livet i behåll. Snabbt går du åter upp på stigen som leder bort över kullen.

Se **106**.



159

Ditt trick lyckas inte, för köpmannen vägrar att släppa in dig i husvagnen. Plötsligt knäpper han med fingrarna och liwakten lägger handen på kroksabelns fäste.

Om du vill slåss med honom, se **191**.

Om du vill hoppa ner från den framrusande husvagnen, se **234**.

160

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om den är 0-4 har du blivit sedd. Se **286**.

Om den är 5-9 har de inte upptäckt dig utan marscherar långsamt bort längs åskammens bortre sida. Se **10**.

161-163

161

När du sätter dig glider stenormen långsamt framåt på sockeln. Plötsligt börjar du kallsvettas och griper med darrande hand om vapnet ifall ormen skulle anfalla. En röd, kluven tunga kommer fram ur den underliga statyns huvud och doppas i skålen med grönt ljus ovanför dig. Långsamt kommer tungan tillbaka med en Gyllene Nyckel, som den till din förvåning släpper i ditt knä. En panel i östra väggen öppnas med ett klickande och avslöjar en utgång.

Du tar Nyckeln och ger dig iväg så snabbt som möjligt. Se **209**.



162

När du kommer närmare männen anropar du dem. När de vänder sig om mot dig blir din hud kall och ditt hjärta börjar banka, för de är förklädda drakkarim. Plötsligt anfaller de dig. Du tvingas ner på marken och de binder dig och drar dig längs stigen. De tar din Ryggsäck och dina Vapen, men de söker inte igenom din mantel, och inte heller hittar de dina Gulddaler. De skrockar hotfullt sinsemellan och talar utförligt om den tortyr som väntar dig i deras läger.

Om du har Kai-färdigheten makt över materia, se **258**.

Om du inte har denna färdighet se **127**.

163

Efter en knapp halvtimme känner du att strömmen blir starkare. När du tittar över ytan ser du att du närmar di en strömvirvel mitt i en stor flodkrök. Om du fångas i den starka strömmen kommer du säkert att drunkna, så du simmar kvickt mot den högra flodstranden och fortsätter på ditt uppdrag till fots, och nu bär du all din utrustning.

Se **321**.

164-167

164

Du öppnar försiktigt förseglingarna på flaskorna och luktar på deras innehåll. Allihopa tycks vara olika sorters vin. Plötsligt fångar en liten flaska, som står bakom de andrat din blick. När du har dragit ur glasproppen känner du igen lukten. Det är alether, en Styrkedryck som är brandgul till färgen.

Du kan behålla denna dryck och dricka den innan du ger dig in i strid. Den ökar dina STRIDSPÖÄNG med 2 poäng så länge striden varar. Se till att skriva upp den på SPELTABELLEN och att du stryker den när du har druckit den.

Nu beslutar du att undersöka stallet. Se **308**.

165

Du vaknar med feber brinnande i din kropp. Hallucinationer virvlar framför dina ögon och bleknar sakta bort. Din rygg värker fruktansvärt och du skriker av smärta. Du känner att någon lägger ett svalt fuktigt tygstycke på din panna och du skymtar en ung kvinnas oroliga ansikte. En gammal man viskar något i hennes öra och försvinner sedan ur sikte. Flickan faller ned på knä vid din sida och tröstar dig med lugnande ord. Världen börjar snurra runt och mörkret uppslukar dig än en gång.

Se **212**.

166

Du är nära en stor ondska. Ditt sinne genomträngs av en mäktigt tidlös varelse och du måste skydda dig. Kampen har börjat och det är din själ som står på spel. Det är en lång, plågsam prövning och under den upplever du många fantastiska och fruktansvärda uppenbarelser som frestar och förskräcker dig. Efter detta förlorar du 4 KROPPSPÖÄNG och vacklar mot tunneln.

Se **104**.

167

Du har färdats halvannan kilometer när du ser två ben som sticker fram bakom ett stort stenblock.

Om du vill titta närmare, se **88**.

Om du hellre vill undvika att möta benens ägare och fortsätta in i skogen, se **264**.

Om du har Kai-färdigheten Sjätte sinne och vill använda den, se **178**.

168-170

168

Du drar dig upp på den rikt dekorerade husvagnen och kryper ihop bland resväskorna och säckarna. Natten kommer snart att sänka sig över landsvägen. En kylig vind blåser från väster och du drar manteln om dig för att hålla värmen. Du lyssnar till rösterna därnere och känner doften av kryddat kött, en lukt som får det att vattnas i munnen. Den påminner dig om din hunger och du måste äta en Måltid.

Till slut hinner tröttheten efter provningarna ikapp dig, och du faller i en orolig sömn.

Se **64**.

169

När du går förbi skallarna vänder de sig långsamt om, som om de iakttog alla dina rörelser. Du är halvägs över rummet när du hör den skarpa smällen av ben som knäcks. Plötsligt ser du hur förfärliga skepnader kläcks inne i skallarna och sträcker på vingarna. Tio slemmiga, bevingade varelser anfaller dig och du måste bekämpa dem som en fiende.

Kryptyngel: STRIDSPOÄNG 16, KROPPSPOÄNG 16

Efter den första omgången kan du undvika striden och springa mot valvporten. Se **23**.
Om du vinner striden, se **137**.

170 (Illustration XI)

Tunneln är mörk och mycket kallare än utanför. Du går försiktigt framåt med ena handen på tunnelväggen som hjälp för ditt lokalsinne. Du har befunnit dig i fullständigt mörker i tre minuter när du upptäcker den vidriga stanken av förmultning framför dig, som lukten av ruttet kött. Om du har en Fackla och Elddon i din Ryggsäck kan du tända Facklan för att se.

Plötsligt faller något tungt från tunnelns tak ner på din rygg, och du sjunker ner på knä. Det är en Mullkrypare och du måste slåss mot den för den försöker strypa dig med sina långa, slemmiga tentakler.

Mullkrypare: STRIDSPOÄNG 17, KROPPSPOÄNG 7

Om du inte har någon Fackla drar du av 3 poäng från dina STRIDSPOÄNG under den här striden. Mullkryparen är immun mot Sinnesstöt och Frändskap med djur.

Om du vinner, se **319**.



ILLUSTRATION XI

Det är en Mullkrypare, och den försöker strypa dig

171-172

171

Du är precis i skogsbrynet när din häst stegrar sig av smärta. Kraanen har borrar in sina klor djupt i djurets bakben och försöker nu slå dig till marken med vingarna. Den hemska giaken som rider den tjuter av fröjd när han hugger mot dig med spjutet. Du hoppar ner på marken och rusar iväg mot träden, och du lämnar din stackars döende häst i kraanens klor.

Se **303**.

172

Natten faller, och snart är du omsluten av mörker. Det vore gagnlöst att fortsätta längre, för du skulle säkert rida vilse. Efter att ha tjudrat hästen vid ett träd drar du din gröna Kai-mantel om dig och faller i orolig sömn.

Du väcks av ljudet av trupper på håll. På andra sidan sjön ser du svarta gestalter - drakkarim och en flock domevargar. En kraan dyker upp ovanför träden och landar på taket till ett litet träskjul. Den rids av en varelse i röd klädnad. Kraanen lyfter igen och börjar flyga över sjön mot ditt gömställe.

Om du vill rida längre in i skogen för att undkomma kraanen, se **239**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Kamouflage för att gömma dig och hästen, se **114**.

Om du vill förbereda dig på att slåss mot varelsen, se **29**.

173-175

173

När du kommer till dörren hör du braket från en jättelik stenplatta, som har fallit från taket. Du vänder dig om och ser att nu är din väg ut spärrad.

Om du har en Silvernyckel kan du försöka öppna dörren. Se **158**.

Om du inte har någon Silvernyckel, se **259**.

174

När du har flutit medströms i nästan en timme blir strömmen starkare, och du ser att du dras mot en strömvirvel i flodens mitt, nära en flodkrök. Du vet att chansen är mycket liten att undkomma en våt död om du fångas i det virvlande vattnet. Du dyker ner i den dygiga floden, men när du börjar simma mot stranden förlorar du tyvärr din Ryggsäck och dina Vapen. Du når den trädbevuxna flodbanken utan din utrustning.

Se **190**.

175

Du viftar vilt åt det annalkande kavalleriet. Du känner igen dem som gränsjägare ur kungens arme, hårdföra skogsbor som övervakar rikets västra gräns, som är mycket orolig. Din lättnad över att se dem försvinner snart då du inser att de flyr från en flock domevargar med morrande giaker på ryggar. Svarta pilar faller överallt runt gränsjägarna och de ondskefulla domevargarna kommer allt närmare.

Om du vill söka skydd och gömma dig, se **41**.

Om du vill försöka ta dig till andra stranden, se **116**.

Om du har Kai-färdigheten Kamouflage, se **182**.



176-179

176

Du gömmer dig bakom några täta buskar så att domevargen och dess ryttare inte ska se din vita häst. Lyckligt nog fungerar det - besten skuttar förbi och försvinner längs den stig du just har kommit från.

Om du vill anfalla de återstående domevargarna och deras ryttare, se **253**.

Om du vill fortsätta längre in i skogen, se **126**.

177

Du letar igenom alla skåpen i den lilla stugan, men du hittar ingenting som är varken användbart eller värdefullt. Du bestämmer dig för att du har spillt tillräckligt med tid här och måste fortsätta utan vidare dröjesmål.

Se **83**.

178

Med hjälp av din färdighet förstår du att stövlarna och benlädren tillhör en av kungens soldater. Du känner att han är sårad och i behov av hjälp.

Om du vill hjälpa honom, se **88**.

Om du hellre vill lämna honom här, se **264**.

Se **288**.

179

Du har upptäckts av vakterna, som riktar sina armborst mot dig.

Om du vill lyfta händerna över huvudet och långsamt gå fram mot dem, se **318**.

Om du vill söka skydd bland träden, se **51**.

180-182

180

De ser att du lyfter ditt vapen och anfaller dig med en gång.

Om du beslutar dig för att slåss mot dem måste du ta dem en i taget.

Ledare: STRIDSPOÄNG 15, KROPPSPOÄNG 22

Soldat 1: STRIDSPOÄNG 13, KROPPSPOÄNG 20

Soldat 2: STRIDSPOÄNG 12, KROPPSPOÄNG 20

Om du dödar alla tre, se **62**.

Om du vill undvika strid, se **22**.

181

Instinktivt duckar du, dyker för att undvika pilen från armborstet. Banditen skjuter och du känner hur jackans ärm slits sönder när skottet nuddar vid din vänstra arm. Du tackar gudarna för din tur och rusar vidare.

Ingen av de andra banditerna har bågar, och snart ger de upp jakten. När du rusar iväg lämnar du dem allihopa långt bakom dig. Du har förlorat dina Vapen och din Utrustning, men inte ditt liv.

Du stannar precis så länge att du hinner lägga om din sårade arm och fortsätter sedan längs vägen, bort mot huvudstadens yttre försvarsverk.

182

Tre gränsjägare galopperar förbi floden tätt följda av giaker på deras morrande riddjur - domevargarna. Men din färdighet Kamouflage har räddat dig från upptäckt. Flocken av onda giaker fortsätter sin jakt utan att kasta en blick mot floden

Se **174**.

183-186

183

Befälhavaren ger sina män order att stanna och frågar vad ditt ärende är. Du berättar vem du är och att klostret har lagts i ruiner. Han blir mycket sorgsen över dina nyheter. Han erbjuder dig en häst och ber dig att följa med till prins Pelathar, kungens son.

Om du tackar ja, se **97**.

Om du beslutar dig för att avböja hans erbjudande, se **200**.

184

Ingen har kontroll över husvagnen, och den dunsar våldsamt över den ojämna marken vid sidan av landsvägen. Med stor svårighet lyckas du till sist få upp de skrämde hästarna på landsvägen igen och få stopp på husvagnen.

En snabb genomsökning av dess inre avslöjar 40 Gulddaler, ett Svärd och mat nog för 4 Måltider. Om du vill behålla dessa saker ska du anteckna dem på speltabellen.

Tröttheten efter provningarna hinner slutligen ifatt dig. Du måste äta en Måltid, efter vilken du faller i djup sömn.

Se **64**.

185

Du kisar och söker igenom träden för att se spår efter den dolda bågskytten. Din väntan blir inte lång, för ett ögonblick senare bränner en skarp smärta genom ditt bröst, och du kastas baklänges av pilarnas kraft. Två av de svarta skaften har sjunkit djupt in i bröst-korgen, det tredje har genomborrat ditt lår.

Det sista du ser är valvet av ormbunkar ovanför dig och en stor, grön trollslända som slår sig ner på ditt bältesspänne.

Ditt liv och ditt uppdrag tar slut här.

186

Kakarmerna försvinner in i den täta undervegetationen, och snart har du gått vilse. Efter nästan två timmars vandring hör du ljudet av rinnande vatten. Du beslutar dig för att undersöka det närmare.

Se **106**.

187-189

187

Två pälsklädda ansikten dyker upp ovanför trädstammen. Båda ögonparen stirrar på dina vapen, och varelserna ger ifrån sig skrämde skrik. De störtar ner från trädstammen och ger sig in i skogen.



Om du vill följa efter dem, se **186**.

Om du vill låta dem löpa och själv fortsätta, se **228**.

188

Du ser hur kraanens skugga blir större och större omkring dig. Plötsligt anfaller den, och du kastas framåt på mage av kraften i anfallet

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran du pekade ut var mellan 0 och 6 har kraanen slitit loss din Ryggsäck. Du har förlorat Ryggsäcken och all den utrustning som fanns i den.

Om siffran var mellan 7 och 9 är din Ryggsäck kvar, men du har blivit sårad i bägge armarna. Dra ifrån 3 KROPPSPOÄNG och spring in bland träden.

Se **303**.

189

Du tackar din Kai-träning och ditt kvicka huvud, för träsket kunde ha varit lika livsfarligt som drakkarim och kraaner. Du oroar dig för att du har förlorat tid och fortsätter längre in bland träden, söderut. Framför dig ser du en bred stig, som också leder söderut.

Se **118**.

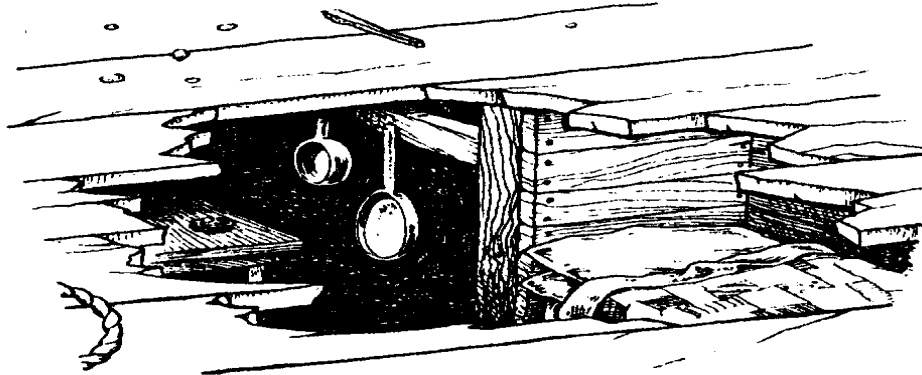
190-192

190

Du går en halvmil längs vattenbrynet tills du hittar vraket efter en flodpråm. Den tycks ha tjänat som skydd åt någon, för du kan se en säng och lite husgeråd genom ett hål i däck.

Om du vill leta igenom pråmen, se **20**.

Om du vill fortsätta, se **273**.



191

Livvakten drar en stor kroksabeloch hugger mot ditt huvud

Livvakt: STRIDSPÖÄNG 11, KROPPSPÖÄNG 21

Om du vinner, se **24**.

Om du vill undvika att slåss mer kan du hoppa ner från den fram rusande husvagnen. Se **234**.

192

Du ser en Domevargs käftar med de rakbladsvassa tänderna, och du hör giakernas fruktansvärda vrål. Två av dem kommer rakt emot dig. Du räddas från en säker död när din häst anfaller de anstormande bestarna och slår dem båda till marken. Du hugger efter giaken och åstadkommer ett stort sår i hans huvud... och så plötsligt, som genom ett mirakel, har du kommit igenom och störtar ner längs landsvägen. Du har undkommit resten av flocken.

Men en skugga förföljer dig. Det är en kraan som kommer dykande. Du är dess mål.

Om du tar dig ner från landsvägen mot skydd under träden, se **171**.

Om du fortsätter trots kraanen och galopperar vidare längs landsvägen, se **120**.

193-195

193

Djuret och dess ryttare ligger döda. Du ser ett Pergament som sitter i giakens bälte. Du kan ta det om du vill, men kom ihåg att skriva upp det på speltabellen. De andra domevargarna stormar fram mot dig längs stigen.

Om du vill slåss emot dem, se **253**.

Om du vill fly in i skogen, se **126**.

194

Du springer mot vagnen. Panikslagna människor springer åt alla håll medan kraanerna anfaller och lyfter sina arma offer mot den mörknande himlen. En stor kraan svävar ovanför vagnen, och tre morrande giaker faller från dess rygg ner på de skrämde hästarna. Du måste slåss med dem eller lämna vagnen och springa mot närmaste bondgård, där du kan få skydd.

Om du vill slåss mot giakerna, se **208**.

Om du vill springa till bondgården, se **148**.

195

Du torkar ditt vapen rent från björnens blod och får syn på öppningen till en grotta, som är gömd bakom den sten björnen anföll ifrån.

Om du vill undersöka grottan närmare, se **59**.

Om du vill fortsätta, se **106**.

196-200

196

Ou följer efter mannen in i ett litet bibliotek vid sidan av stora hallen. Han trycker på en av de många böckerna som står på hyllor längs alla fyra väggarna, och du hör ett metalliskt klickande. En del av bokhyllan glider långsamt bakåt och avslöjar en gömd gång.

Om du vill följa efter mannen in i den mörka gången, se **332**.

Om du vill lämna gillessalen och gå tillbaka ut på gatan. Se **144**.

197

Drakkaren ligger död på färjans däck. Han har ett Kortsvärd och 6 Gulddaler som du kan behålla om du vill. Fu knuffar ner kroppen i vattnet, där den flyter några ögonblick innan den försvinner ner i de iskalla djupen.

Du hugger tag i stören och stakar snabbt mot andra sidan av sjön, där du överger färjan.

Se **172**.

198

Du anar att det finns någon annan bakom skärmen. En kvardröjande aura av ondska omger den här butiken. Var på din vakt - här är något på tok.

Om du vill gå tillbaka ut på gatan, se **7**.

Om du vill undersöka varorna i glasdissen, se **152**.

199

De flesta av skåpen och lådorna är tomma. Vilka de än var som bodde här så tog de med sig nästan allt de ägde. Du lyckas skrapa ihop så mycket frukt i källaren att det räcker för en Måltid. Du kan skriva upp den på speltabellen.

Se **81**.

200 (Illustration XII)

Natten börjar sänka sig. Skuggorna i skogen blir längre och mörkare. Just som du tänker stanna och vila ser du, mellan träden, en lång rad människor som går söderut på en bred landsväg. När du närmar dig ser du en stor köpmanshusvagn mitt på den dammiga landsvägen. Den dras av sex hästar och rör sig mycket snabbare än något av de andra fordonen. Detta kunde vara din chans att så snabbt som möjligt komma till huvudstaden

Om du vill hoppa upp på husvagnen, se **78**.

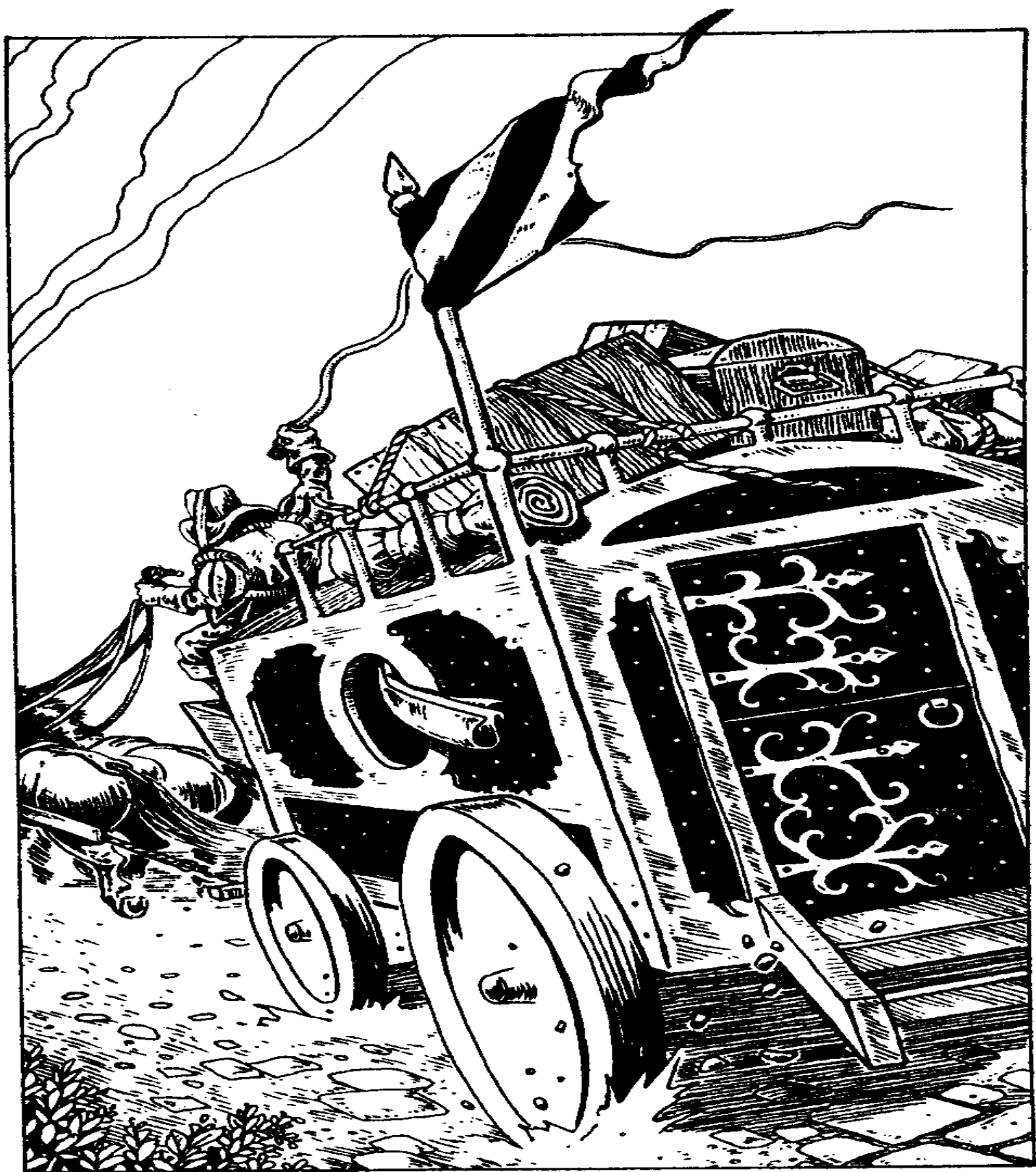


ILLUSTRATION XII

Du ser en stor köpmanshusvagn mitt på den dammiga landsvägen

201-204

Om du vill använda Kai-färdigheten Kamouflage för att gömma dig bland de väskor som är fastspända vid taket, se **168**.

201

Du har följt den ojämna stigen i nästan en timme, när du framför dig ser en annan, bredare stig som löper söderut från den här.

Om du vill gå söderut på den nya stigen, se **238**.

Om du istället vill gå österut, se **215**.

Och om du vill gå västerut, se **130**.

202

Du manar på hästen och galopperar ner längs den långa landsvägen mot huvudstaden. Efter bara några minuter saktar hästen in, börjar halta och stannar slutligen. Du sitter av och undersöker dess högra framben som den har lyft. Du förbannar din otur, för du ser att den har tappat en sko och fått en ganska svår skada på hoven. Du blir tvungen att lämna honom här och så snabbt du kan fortsätta till fots.

Se **58**.

203

Du känner plötsligt hur en brännande smärta går genom bröstet när något exploderar framför dig i en skur av röda gnistor.

Du förlorar 10 KROPPSPOÄNG. Den Vise gör sig beredd på att kasta mer sprängämnen på dig genom röken.

Om du har 10 eller fler KROPPSPOÄNG kvar, se **80**.

Om du har färre än 10 KROPPSPOÄNG kvar, se **344**.

204

Efter en timmes vandring kommer du till ett vägskal. Stigen fortsätter söderut, och en annan stig sluter sig till den från väster. Du inser att den västra stigen skulle leda dig tillbaka till träsket, så du fortsätter söderut.

Se **111**.

205-206

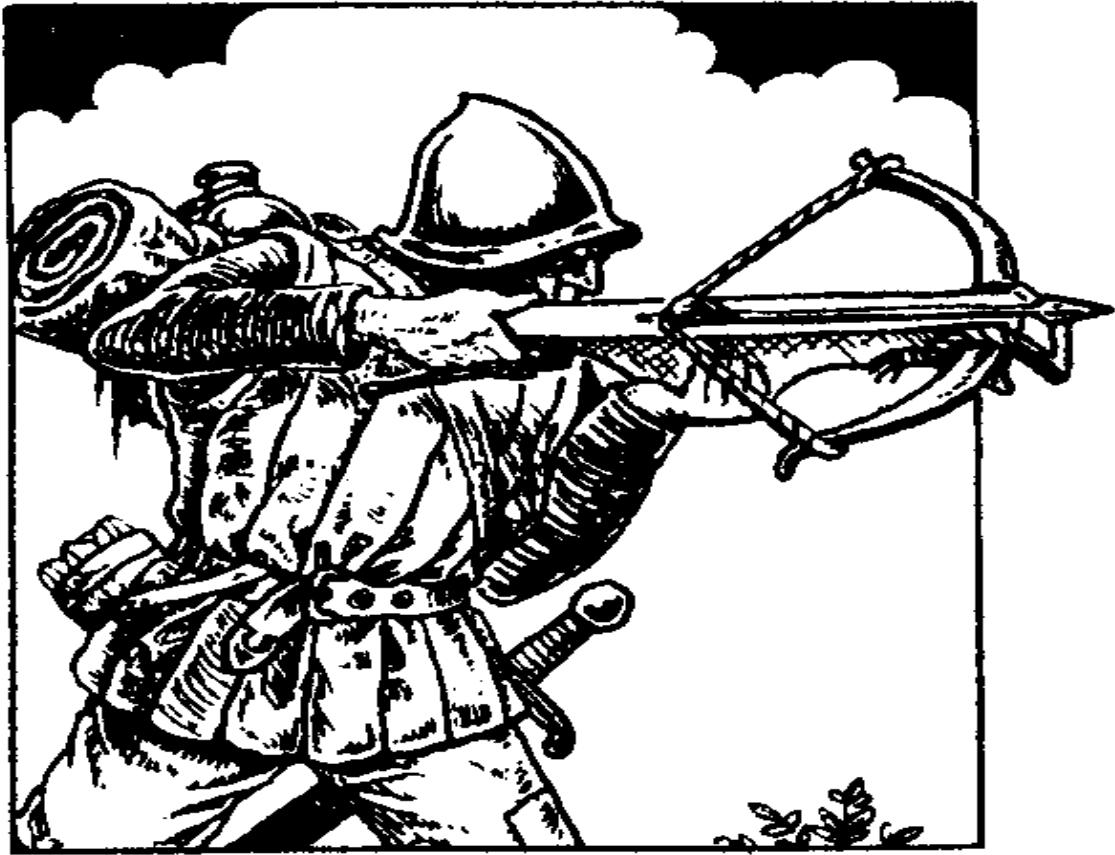
205

Deras ledare tar upp din Utrustning och leder dig framåt på vägen. Över de båda andra människans ansikten sprider sig ondskefulla leenden, och plötsligt inser du att de inte alls är soldater. Du tar chansen att springa ifrån dem, bort mot den avlägsna huvudstaden. Bakom dig hörs det olycksbådande klickandet från ett armborst som spänns, och en rysning löper utefter din ryggrad.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran är 0-4, se **181**.

Om siffran är 5-9, se **145**.



206

Stigen kommer snart till en landsväg, där en vägskylt säger att Toran ligger åt norr och Holmgård åt söder. Du tar av söderut, mot huvudstaden.

Se **224**.

207-210

207

Stigen når snart en större väg, som korsar vattendraget på en stenbro. En vägs skylt vid bron pekar norrut mot Toran och söderut mot Holmgård. Själva vägen är fylld av folk som är på väg söderut, och vissa av dem skjuter sina ägodelar framför sig på kärror. Du sluter dig till leden av flyktingar och går mot huvudstaden

Se **30**.

208

De hemska varelserna kastar spjuten emot dig. Du bekämpar dem som en fiende.

Giaker: STRIDSPOÄNG 15, KROPPSPOÄNG 13

Om du vinner kan du springa in i trygghet i bondgården. Se **148**.
Du kan också återvända till skogen. Se **320**.

209

Framför dig ser du en korridor som sluttar uppåt, och när du når toppen på den glider en stenportal åt sidan och avslöjar en annan korridor framför dig.

Du går igenom öppningen som sedan stängs med ett knastrande.

Se **23**.

210

Precis innanför dörren hejdas du av en av gilletts gesäller som ber dig förklara ditt intrång. Du upplyser honom lugnt om ditt brådskande bud till kungen, och han visar snabbt in dig i Gillesmästarnas rum. En värdig gammal man, klädd i mörk purpur, hälsar dig välkommen och lyssnar på din berättelse. Han tar dig i armen och leder bort dig till ett bibliotek som ligger vägg i vägg, och stänger dörren. Genom att trycka på en av de många tusen böckerna frigör han en dold panel i väggen och vinkar åt dig att följa efter honom.

Om du vill följa honom in i den mörka gången, se **332**.

Om du känner dig olustig inför mannen och vill lämna Gillessalen se **37**.

211-213

211

Du går in i en svagt upplyst korridor, som öppnas mot ett stort fyrkantigt rum. I rummets bortre ände finns en ekdörr.

Om du vill gå bort till dörren, se **173**.

Om du har Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **244**.

Om du hellre vill gå upp till ytan igen och fortsätta färden, se **106**.

212 (Illustration XIII)

När du vaknar igen är smärtan ett minne blott. Dina KROPPSPOÄNG är tillbaks till utgångsläget igen. En högre man, klädd i vitt, står framför dig med en skål full av örter i händerna. Han lägger ner örterna i en kittel med kokande vatten och vänder sig sedan till dig. "Du har gått nära Döden och sett hans ansikte, Kai-herre, men den Grå har ännu inte hämtat dig till sin hjord. Din kropp är läkt, men jag kan känna att du är sårad i anden. Vad är det som plågar dig så?" Du ser att han är en av kungens läkaräldste, för det guldbroderade emblemet med duvan på hans ärm är tecknet för hans vördnadsfulla kall. Du berättar för den äldre mannen om händelserna vid klostret, och om din farofyllda färd till kungen.

Läkaren hjälper dig varligt upp ur sängen och ber dig att följa honom. Du ser att du befinner dig i ett slösande rikt utsmyckat rum som leder ut till en lång korridor full av gobelänger.

Långsamt går det upp för dig var du befinner dig. Detta är Holmgårds citadell, och du ska träffa kungen.

Se **350**.

213

Du har traskat i skogen i nästan två timmar. Den gnagande rädslan för att du ska ha gått vilse tycks vara på väg att besannas. Bortsett från enstaka rop av kraaner på håll har du inte sett eller hört några tecken på att fienden befinner sig i den här delen av skogen. När du går nerför en stenig liten kulle får du se något ovanligt i snårskogen där framme.

Se **331**.



ILLUSTRATION XIII

En högrest man, klädd i vitt, står framför dig med en skål full av örter i händerna

214-217

214

Stigen smalnar gradvis, tills den försvinner helt i den täta växtligheten. Du kan inte komma längre den här vägen och måste alltså gå tillbaka till gläntan.

Du tar den högra stigen, se **125**.

215

Du kommer ut i en liten glänta. Mitt i den kan du se ett skelett kvarlevorna av ett stort djur. Söderut finns en smal stig, som leder bort i fjärran.

Om du vill undersöka skelettet, se **346**.

Om du hellre vill fortsätta, se **14**.

216

Då du lägger ena handen på hans panna och den andra på hans sårade arm kan du känna hur dina läkekrafters värme lämnar din kropp och ger den sårade styrka.

Han berättar att han heter Trimis och att han är soldat i prins Pelathars arme. Prinsen och hans trupper är inbegripna i ett slag söderut, där en stor styrka av Mörkerherrarnas varelser anfaller bron Alema. Under striden slets han upp i luften av en kraan som släppte ner honom i skogen.

Du gör det så bekvämt som möjligt för soldaten innan du fortsätter din färd.

Se **264**.

217

Snabbt flyr du från galningen och dyker in i en mörk bakgata där husen är små och står tätt. Allra längst bort finns en grön dörr, och på en skylt ovanför den står det:



218-221

Om du vill gå in, se **91**.

Om du vill vänta tills du är säker på att galningen har försvunnit och sedan gå tillbaka ut på gatan, se **7**.

218

Dina sinnen säger dig att det inte bara är hästar som kommer emot dig. Du kan nätt och jämnt urskilja giakernas höga stridsrop i fjärran. Med hjälp av skriken och svordomarna räknar du ut att det måste vara över ett dussin giaker och dessutom förmodligen domevargar. Du beslutar dig för att det där med att skrika ut din närvaro när allt kommer omkring kanske inte är någon bra ide.

Se **75**.

219

Allt vad som nu finns kvar av dig är under ett enormt granitblock nedsjunket en och en halv meter i trappan du stod i.

Ditt uppdrag och ditt liv slutar här.

220

Livvakten drar en kroksabel och hugger efter ditt huvud.

Livvakt: STRIDSPOÄNG 11, KROPPSPOÄNG 20

Om du vinner, se **24**.

Om du vill fly striden någon gång under kampen kan du hoppa ner från den framrusande husvagnen. Se **234**.

221

Försiktigt tar du dig fram mot palissadens fot. Trästockarna är grovt tillyxade och erbjuder många fästen när du klättrar upp. Då du kommit till palissadens topp möts du av ett armborst. Soldaten som håller det riktat mot ditt ansikte gör en gest som betyder att du ska klättra ner för en trästege till marken. Du diskuterar inte utan långsamt klättrar du ner för stegen.

Se **318**.

222-225

222

När du går vidare hittar du en skogsstig, som delar sig just där du kommer upp på den.

Om du vill gå södra stigen, se **140**.

Om du vill gå östra stigen, se **252**.

Om du vill använda din Kai-förmåga att Spåra, se **67**.

223

Efter en riktig kamp lyckas du få loss den tunga trädstammen från flodbanken. Du samlar ihop din utrustning i ett bylte, stuvar den uppe på stocken och vadar sedan långsamt ut i floden. Snart får strömmen tag i dig, och du driver medströms.

Efter tjugo minuter hör du ljudet av hästar på högra stranden.

Om du vill gömma dig bakom stocken, se **75**.

Om du vill klättra upp på stocken och försöka fånga ryttarnas uppmärksamhet, se **175**.

224

Du har ridit flera kilometer utan att se spår varken av fiender eller flyktingar. Du skyndar vidare mot en hög ås, ett stycke bort. Därifrån borde du kunna se huvudstaden.

Den syn som möter dig på andra sidan toppen inger dig hopp men ännu finns en utmaning som du måste möta.

Se **153**.

225

Du känner igen språket som kakarmernas, ett intelligent skogsdjur som lever i och vårdar Sommerlunds skogar. Du har inget att frukta från dessa varelser, eftersom de är mycket skygga och har ett vänligt sätt. Du använder din Kai-färdighet Frändskap med djur för att tala till dem på deras underliga tungomål.

Om du säger: "Var inte rädda, jag är en vän," se **187**.

Om du säger: "Jag är en Kai-herre. Jag önskar er inget illa. Jag måste tala med er." se **39**.

226-229

226

Till att börja med är det lätt att ta sig ner men snart tycker du att det är svårt att se klart och dina ben känns mycket svaga. Skråmorna från sömntanden påverkar dig, och plötsligt rasar du framlänges och glider in i ett djupt mörker.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 4, se **277**.

Om siffran är mellan 5 och 9, se **338**.

227

Nu står du upp till midjan i gyttjigt vatten. Luften är tjock av insekter som sticker dig i ansiktet och täpper till din näsa. Någoting slingrar sig kring ditt ena ben. Det är en Sumpäsping, och du måste slåss mot den.

Sumpäsping: STRIDSPOÄNG 16, KROPPSPOÄNG 6

Om du förlorar några KROPPSPOÄNG under striden, se **271**.

Om du dödar den utan att förlora KROPPSPOÄNG, se **348**.

228

Stigen fortsätter österut men försvinner snart in i tät undervegetation.

Om du fortsätter österut och hugger dig fram genom växtligheten med din yxa, se **140**.

Om du går söderut, där buskarna är glesare, och sedan fortsätter genom skogen, se **215**.

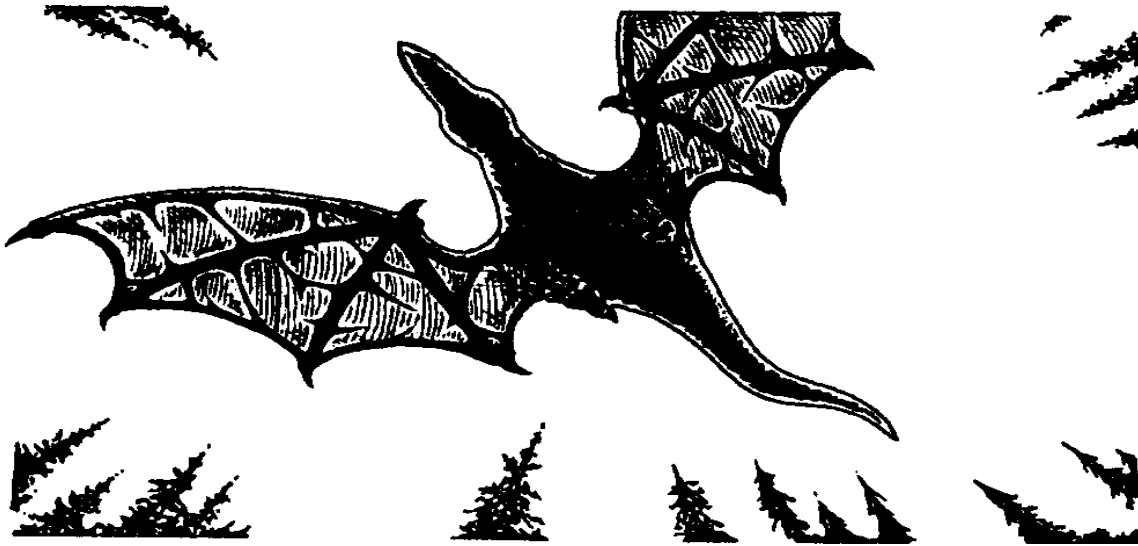
229

Kraanen svävar ovanför dig och virvlar upp damm med slagen av sina stora, svarta vingar. Du får damm i ögon och näsa och börjar hosta. Nu anfaller varelsen.

Du måste slåss med den till döden. På grund av dammet måste du dra av 1 STRIDSPOÄNG.

Kraan: STRIDSPOÄNG 16, KROPPSPOÄNG 25

230-231



Om du vinner har du ett val att göra.

Tänker du söka igenom kroppen? Se **267**.
Eller fortsätter du stigen österut? Se **125**.

230

Långt bort skymtar du silhuetter av soldater. De befinner sig på pråmar som ligger på en rad tvärs över floden. Du kan höra domevargamas låga morranden när de kommer tillbaka på den andra stranden.

För en gångs skull kastar du försiktigheten överbord och springer längs flodkanten mot pråmarna i fjärran.

Se **179**.

231

Du ska just fråga om priset på dryckerna när bambuskärmen faller omkull och en ung man kastar sig över dig. Han har en lång, krökt dolk i handen. Han är över dig och du måste slåss för livet.

Rövare: STRIDSPOÄNG 13, KROPPSPOÄNG 20

Om du dödar honom inom 4 omgångar, se **94**.

Om ni fortfarande slåss efter 4 omgångar, se **203**.

Du kan undvika vidare strid efter 2 omgångar ifall du rusar ut genom ingången. Se i så fall **7**.

232-235

232

Deras råbarkade ledare kommer fram och säger: "Våra behov är enkla. Dina pengar eller ditt liv!"

Om du vill slåss mot dem, se **180**.

Om du vill fly, se **22**.

233

Efter nästan en timme hinner du ikapp hästen och lyckas lugna ner honom. Nu befinner du dig norr om stugan, men du är säker på att du ska kunna hitta tillbaka.

Du sitter upp på hästen och rider tillbaka, förbi stugan och söderut igen.

Se **206**.

234

Du hoppar av den framrusande husvagnen men du faller illa och bryter vristen. Smärtan är outhärdlig och du förlorar snabbt medvetandet.

Olyckligtvis återfår du det aldrig, men kanske kan det intressera dig att ditt huvud numera pryder en kraan-sadel.

Ditt liv och ditt uppdrag slutar här.

235

Prinsens häst är sannerligen magnifik, snabb och säker på foten. Du galopperar fram på den slingrande stigen som om den vore en rak landsväg, och snart har stridslarmet försvunnit bakom dig.

Du är hungrig och måste äta en Måltid under ritten. Efter flera kilometer tar stigen tvärt slut vid en korsning. Det finns en vägskyltmen den har huggits ner.

Om du vill ta åt vänster, se **32**.

Om du vill ta höger, se **146**.

Om du vill använda din Kai-förmåga att Spåra, se **254**.

236-237

236

Juvelen svävar rödglödgd ovanför skelettets mun. Plötsligt slår en explosion med svedande, karmosinröda lågor upp ur sarkofagen och förstör juvelen helt och hållet. Du kastas till den motsatta väggen och förlorar medvetandet.

När du vaknar är kammaren helt tom. Skelettkungen och sarkofagen har försvunnit. Du har förlorat 6 KROPPSPOÄNG och av dina ursprungliga STRIDSPÖÄNG förlorar du 1 för resten av livet.

Försiktigt tar du dig upp på fötter och vacklar mot tunneln.

Se 104.



237

Du använder din kai-färdighet till fullo och gräver snabbt ner dig i den skogbevuxna slutningens luckra jord. Efter att ha höljt dig med din mantel drar du en nedfallen gren över ditt hastigt grävda skydd.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran är 0- 4 har du klarat dig oupptäckt. Se 265.

Om siffran är 5- 9 har du inte lika stor tur! Se 72.

238-241

238

Stigen slingrar sig mellan många små, skogsklädda kullar och leder slutligen till ruinen av en timmerstuga. Det verkar som om det inte var länge sedan den brann ner, för askan är ännu varm och ett rökdir hänger fortfarande i luften. Du anar att fara hotar.



Du kan ge dig av längs den södra vägen. Se **42**.
Och du kan ta norra stigen. Se **68**.

239

När du tar dig vidare in i skogen hör du en kraan flyga förbi ovanför träden och försvinna norrut. Du rider vidare i nästan en timme till du når en glänta. Tvärsöver finns en stig som leder söderut

Om du vill rida över gläntan och vidare på stigen, se **34**.
Om du hellre vill rida runt gläntans kant och komma upp längre bort på stigen, se **118**.

240

Stigen leder längs en ås av trädklädda småkullar och svänger åt öster.

Se **79**.

241

Magikern hör ditt skrik och snurrar runt, i sista stund för att släppa en brännande energiblixt mot giaken. Varelsens huvud löses upp av flammorna, och kroppen faller i en hög vid pelarens fot. Giakernas befälhavare ser dig och skriker: "Ogot... Ogot!" till sina hopkrupna män som snabbt springer bort från ruinen mot tryggheten i skogen bortom den.

Den unge magikern torkar sig i pannan och går fram till dig med handen vänlig utsträckt.

Se **349**.

242-244

242

Sarkofagens lock glider till golvet med en dov duns. Du skådar kvarlevorna av en urgammal konung som ligger omgiven av sin skatt. En utsmyckad krona sitter ännu på plats på skallen. Skelettets käke är vidöppen, och munnens mörker verkar förunderligt bottenlöst. Ett avlägset muller hörs ur jorden.

Om du har Kai-färdigheten Sinnessköld, se **168**.

Om du inte har det, se **9**.

243

När du skyndar genom skogen snavar du, ramlar nerför en brant backe och faller i en hög på en gömd stig nedanför. En död kropp ligger på stigen. Det är en giak, en av Mörkerherrarnas ondskefulla och hemska tjänare. För många århundraden sedan använde Mörkerherrarna deras förfäder till att bygga den avskyvärda staden Helgedad, som ligger i den vulkaniska ödemarken bortom bergskedjan Durnbergen. Att bygga staden var en lång och plågsam mardröm, och endast de starkaste av giakerna överlevde Helgedads hetta och giftiga luft. Den varelse som ligger framför dig är en ättling till dessa giakslavar. Den har dödats av ett svärdshugg mot huvudet och vid dess sida ligger en Spikklubba. Du kan ta detta Vapen om du vill

Fortsätt längs den dolda stigen. Se **97**.

244

Dina sinnen säger dig att du inte är ensam. Du svävar i mycket stor fara.

Återvänd till ytan så fort du kan. Se **93**.

245-248

245

Pilar slår i vattnet ovanför dig och flyger harmlöst förbi medan du simmar mot andra stranden under ytan.

Snabbt vadar du upp ur floden och rusar mot träden. Nu är du utom skotthåll för giakerna, som sitter upp på domevargarna igen och återupptar jakten.

Se **190**.

246 {Illustration XIV}

När färjan når mitten av sjön slutar mannen att ro och reser sig. Han skrattar hånfullt och faller tillbaka mantelns huva. Han är en drakkar, och du måste slåss mot honom.

Drakkar: STRIDSPOÄNG 15, KROPPSPOÄNG 23

Om du vinner, se **197**.

247

Köpmannen ser arg ut. Han ropar på livvakten. Du måste snabbt komma på någonting.

Om du beslutar dig för att erbjuda honom något mer värdefullt som du har i Ryggsäcken, se **159**.

Om du bereder dig på att slåss mot livvakten, se **220**.

248

Du når kullens fot och skyndar in i skogen. Efter bara några minuter hittar du en gammal stig.

Om du vill följa stigen norrut, se **44**.

Om du vill följa stigen österut, se **300**.



ILLUSTRATION XIV

Han skrattar hänfullt och fäller tillbaka mantelns huva. Han är en drakkar.

249-251

249

Du går nerför en stentrappa som leder till ett stort rum. En makaber syn väntar dig. Mittemot dig, på andra sidan av den stora stenkammaren finns ett utsmyckat portvalv och en korridor som leder in i mörkret bortom det. Det underliga, gröna ljuset utgår från två rader av skallar som vilar på varsin stensockel. De är vända mot varandra och bildar en kuslig gång genom rummet.

Om du vill gå genom rummet till portvalvet, se **169**.

Om du vill anfälla skallarna, se **107**.

250

När du hoppar ner från stammen landar du framför två små pälsklädda djur. Du ser att det är kakarmer, en intelligent djurras som bebor och vårdar Sommerlunds skogar. Innan du har hunnit be om ursäkt för ditt dramatiska inträde har de skrämda djuren kilat bort i skogen.



Om du vill följa efter dem, se **186**.

Om du vill fortsätta, se **228**.

251

Du har tur, de tycks inte ha upptäckt dig. Långsamt fortsätter de och har snart försvunnit längs åsens bortre sida. Du fortsätter din språngmarsch.

Se **10**.

252-255

252

Mitt i den stora gläntan ser du en samling människor som pratar upphetsat och gestikulerar vilt med händerna. Det är två barn, tre män och en kvinna. De har lindat in sina tillhörigheter i bylten som de bär över axeln. Deras kläder är välsydda och ser dyra ut fastän de är smutsiga och trasiga.

Om du vill gå fram och fråga vilka de är, se **155**.

Om du vill undvika dem och fortsätta på dilt uppdrag, se **70**.

253

Domevargarna är snart över dig och du måste slåss emot dem, en i taget.

Domevarg 1: STRIDSPÖÄNG 13, KROPPSPÖÄNG 24

Domevarg 2: STRIDSPÖÄNG 14, KROPPSPÖÄNG 23

Domevarg 3: STRIDSPÖÄNG 14, KROPPSPÖÄNG 22

Domevarg 4: STRIDSPÖÄNG 15, KROPPSPÖÄNG 21

Om du dödar dem allihopa i striden, se **278**.

254

Din Spårarförmåga säger dig att flera spår från den högra stigen leder mot den vänstra. De har gjorts av stora vargar. Mörkerherrarna använder dessa djur som spejare åt sina armeer. De är farliga djur och rids ofta av giaker. Den vänstra stigen leder mot Holmgård och den högra mot Durnbergen, Du får välja mellan stigarna,

Om du vill ta till vänster, se **32**.

Om du vill ta till höger, se **146**.

255

Den varelse du nu står öga mot öga med är en gourgaz, en ras av kallblodiga reptiler som dväljs djupt ner i Maakenmyrens förrådiska marker. Deras favoritföda är människokött! Prinsens Svärd ligger vid dina fötter. Du kan ta upp vapnet och använda det om du vill. Gourgazen ska just anfälla dig - du måste slåss med honom till döden.

Gourgaz: STRIDSPÖÄNG 20, KROPPSPÖÄNG 30

Varelsen är immun mot Sinnesstöt.

Om du vinner, se **82**.

256-258

256

Du väcks av skrikande kraaner, högt ovanför dig på den klara morgonhimlen. Du gnuggar dig i ögonen, kikar upp genom grettaket och får se tre av de vämjeliga djuren flyga norrut.

Du är säker på att du inte har blivit upptäckt, men kanske det vore bäst att ge sig iväg nu i alla fall. Du sitter upp och rider bort längs landsvägen.

Se **224**.

257

Du hittar en stenportal i östra väggen, men det tycks inte finnas något sätt att öppna den.

Om du vill undersöka statyn, se **133**.

Om du vill sätta dig på tronen, se **161**.

258

Med hjälp av Kai-färdigheten Makt över materia knyter du upp repen som binder dina händer. Du inväntar din chans att fly och springer sedan så snabbt du kan in i den täta undervegetationen. Svarta pilar visslar förbi dig, men snart är du långt inne bland träden och trygg igen. Du har förlorat Ryggsäck och Vapen, men liv och lem har du i behåll. Du tränger vidare in i skogen.

Se **50**.

259-262

259

Rummet börjar bli kallare. Efterhand börjar du känna lukten av svavel. Du hör mässande på håll. Det låter som om det kommer från en annan del av grottan. En spricka öppnas i stenväggen, och spetsen på en svart stav kommer fram. Plötsligt löper en blå blixtn ut från staven och träffar dig i bröstet.

Det sista du ser, medan ditt liv långsamt ebbar ut, är en gammal man i svarta kläder som lyfter en dolk över din strupe.

Ditt liv och din uppgift ändrar här.

260

När du simmar mot stranden ser du gränsjägaren, som ligger utsträckt i vattenbrynet. Du når honom, men bara för att finna att han brutit nacken i fallet och är död.

Plötsligt störtar tvågiaker över dig uppifrån och du måste slåss emot dem. Du är obehärdad och måste strida mot giakerna med dina bara händer. Dra av 4 poäng från dina STRIDSPOÄNG och slåss mot dem en i taget.

Giak 1: STRIDSPOÄNG 11, KROPPSPOÄNG 18

Giak 2: STRIDSPOÄNG 12, KROPPSPOÄNG 17

Om du vinner, se **156**.

261

Svettig och andlös för du den täta växtligheten åt sidan och får syn på en kraan som kretsar ovanför vagnen. Tre skräckinjagande giaker hoppar ner från dess rygg och skrämmar upp hästarna. De går fram emot de hjälplösa barnen med spjuten redo.

Om du vill springa tillbaka till vagnen och försvara barnen, se **208**.

Om du vill springa längre in i skogen, se **264**.

262

Köpmannen tar dina Gulddaler och knäpper med fingrarna. Hans liwakt anfaller dig med kroksabeln.

Om du vill slåss, se **191**.

Om du vill undvika strid hoppar du ner från den framrusande husvagnen och ser **234**.

263-264

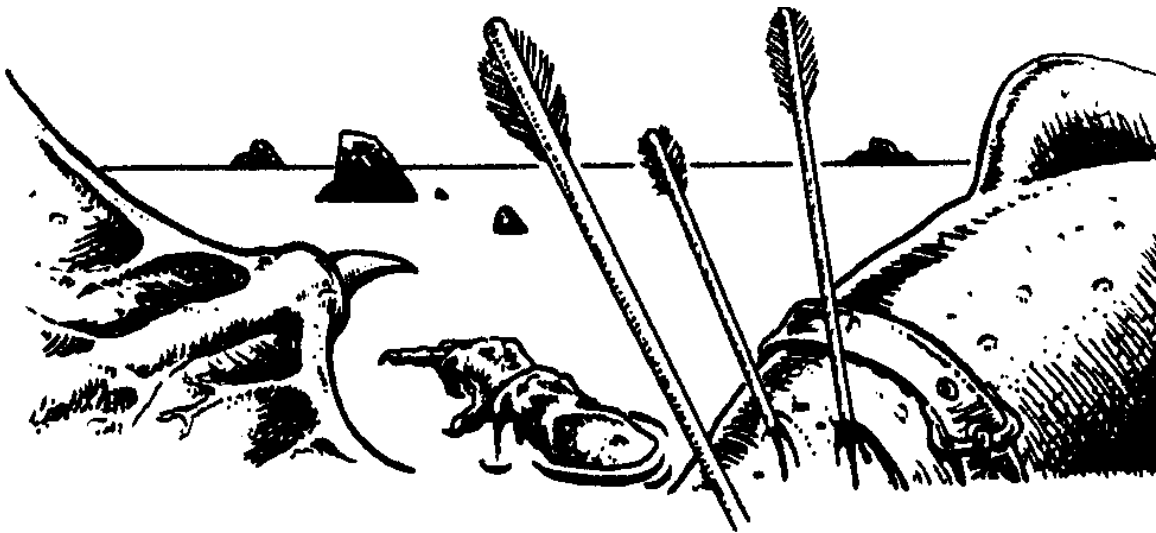
263

Försiktigt följer du strömmen på dess väg österut. Plötsligt ser du något i fjärran som får dig att stanna.

Som en stor svart fördämning i det brusande vattnet ligger en död kraan. Du smyger närmare i skydd av lövverket tills du ser tre pilar som sitter långt in i djurets bröst. Ryttarens kropp ligger fångad under varelsen. Det är en giak, en av Mörkerherrarnas ondskefulla och hemska tjänare. För många århundraden sedan använde Mörkerherrarna deras förfäder till att bygga den fruktansvärda staden Helgedad, som ligger i den vulkaniska ödemarken bortom bergskedjan Durnbergen. Att bygga staden var en lång och plågsam mardröm, och endast de starkaste giakerna överlevde Helgedads hetta och giftiga luft. Denna varelse är en ättling till giakslavarna. Det ser ut som om den har drunknat. Giakens pengapung innehåller 3 Gulddaler (du kan ta dem om du vill).

Du kan fortsätta medströms. Se **70**.

Du kan också lämna strömmen och till fots ta dig över de skogsklädda kullarna i söder. Se **157**.



264

Du har inte kommit långt förrän du hör ljudet av strid i väster.

Om du vill följa ljudet, se **97**.

Om du hellre vill fortsätta söderut, se **6**.

265-268

265

Snabbt beger du dig in i skogen innan fler domevargar eller kraaner dyker upp. Du har gått i över en timme när du når toppen av en stenig höjd. Den syn som väntar dig på andra sidan är hoppingivande. Men du har också en skrämmande utmaning framför dig.

Se 142.

266

Medan varelsen vrider sig i sina sista dödsryckningar på det svarta stengolvet öppnas portalen i östra väggen och en korridor bakom den blir synlig. Snabbt kilar du igenom den hemliga dörren just innan den slår igen.

Se 209.

267 (Illustration XV)

Du håller för näsan med manteln och närmar dig försiktigt det döda djuret. Den skarpa lukten av dess stinkande, svarta blod ger dig kväljningar men du är fast besluten att fortsätta. Så märker du att en stor sadelpåse sitter fastspänd på dess bröst. När du öppnar påsen hittar du ett Meddelande, skrivet på djurhud. Längre ner i påsen finns en Dolk. Du kan behålla både meddelandet och Dolken om du vill.

Du lämnar kroppen och fortsätter österut på stigen.

Se 125.

268

Du förlorar medvetandet men bara för några minuter, sedan väcks du upp av en munfull starksprit. Trött men tacksam över att vara i livet lutar du dig på kungens män och vacklar mot de yttre försvarsverken stödd på deras axlar.

Se 288.

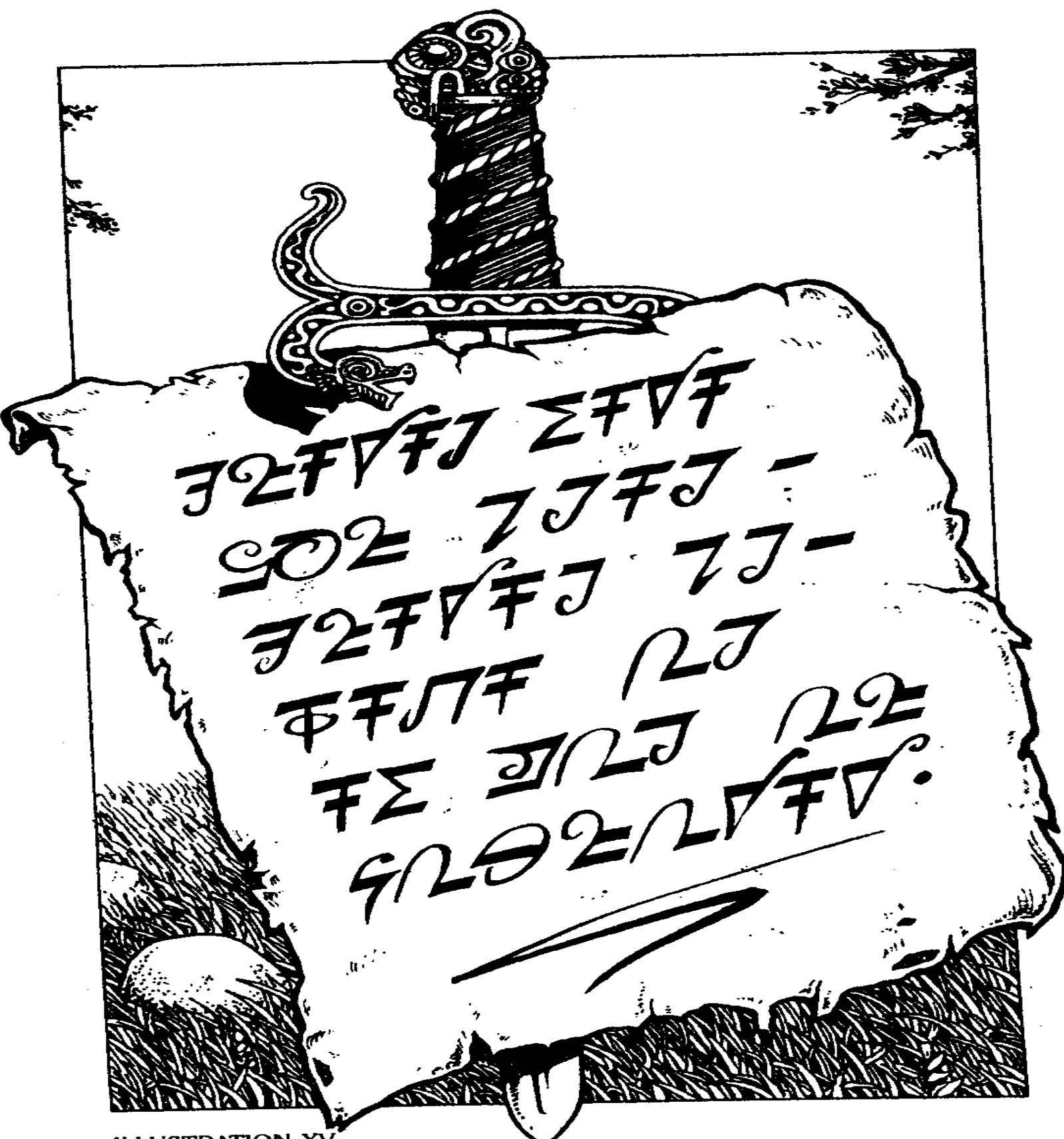


ILLUSTRATION XV

När du öppnar påsen hittar du ett meddelande

269-273

269

Galningen ligger död vid dina fötter. Två soldater kommer snart ut genom dörren och gratulerar dig. De berättar att han var en förrymd dåre, som de har jagat de senaste två dagarna. En av soldaterna ger dig 10 Gulddaler i belöning och erbjuder sig att eskortera dig till citadellet.

Om du antar hans erbjudande, se **314**.

Om du hellre vill lita till ditt eget lokalsinne, se **7**.

270

Du hör fiendens arga vrål, som förs över sjön. Du måste ge dig av innan fler kraaner dyker upp. Du sitter upp och fortsätter in i skogen.

Se **21**.

271

Du känner dig mycket matt. Ormens gift har kommit in i ditt blodomlopp och du känner hur alla kroppens muskler ofrivilligt spänns och slappnar av. Plötsligt ger benen vika under dig och du känner träskets dyiga vatten stiga över ditt huvud.

Ditt liv ändar här.

272

Med ett vaksamt öga på himlen tar du dig snabbt fram längs stigen. Du drar dig till minnes att den här vägen leder till Dimhult, en liten klunga hus som har använts av en kolarfamilj i nästan femtio år. Efter tjugo minuter når du en glänta, där husen ligger i en liten cirkel. Ingenting syns av det rökdir som givit Dimhult dess träffande namn, och husen är ovanligt tysta.

Om du har Kai-förmåga att Spåra, se **134**.

Om du inte har denna färdighet gör du vapnet redo och smyger fram till husen. Se **305**.

273

Nu kan du se stadens yttre befästningsverk. Över floden ligger en rad pråmar, hopkedjade så att de bildar en flytande barrikad. Du ser också soldater som springer längs fältbefästningarnas stockpalissader och hör det svaga ljudet av striden i väster.

274-275



Om du vill närma dig pråmama, se **179**.
Om du vill söka skydd bland träden, se **51**.

274

I din iver att undvika fienden fastnar du med foten i en trädrot och faller huvudstupa i en kaskad av jord och löv. Snabbt kommer du upp på fötter och brakar in i skogen genom undervegetationen vid kullens fot. Du har sprungit i nästan tio minuter när du upptäcker att du har förlorat ditt/dina Vapen. Nåja, du har åtminstone livet och Ryggsäcken kvar.

Du torkar smutsen ur ansiktet och fortsätter in bland träden framför dig.

Se **331**.

275

Du har följt den slingrande stigen i ungefär tjugo minuter när du hör vingslag ovanför träden. När du tittar upp kan du se en stor kraan som kommer norrifrån och dess stora, svarta vingar kastar en jättelik skugga över träden nedanför. På dess rygg sitter två varelser beväpnade med långa spjut. Det är bergsgiaker - små, fula varelser, illvilliga och hatfyllda. För många århundraden sedan använde Mörkerherrarna deras förfäder till att bygga den avskyvärda staden Helgedad, som ligger i den vulkaniska ödemarken bortom bergskedjan Durnbergen. Att bygga staden var en lång och plågsam mardröm, och endast de starkaste av giakema överlevde Helgedads hetta och giftiga luft.

Snabbt dyker du in i skydd under en stor ormbunke medan kraanen flyger förbi ovanför. Med bultande hjärta ber du att dina snabba reaktioner ska ha räddat dig från upptäckt.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran är 0-4, se **345**.

Om siffran är 5-9, se **74**.

276-278

276

Du tar din Stridsyxa och lyckas bana dig väg genom träden och de hoptrasslade grenarna till den mer lättframkomliga skogen. Din mantel är sönderriven på flera ställen och du har ett fult sår strax ovanför höger knä.

Dra av 1 KROPPSPOÄNG och se **213**.

277

När du vaknar finner du att du ligger längst ner i en brant backe bland en massa högt gräs. Din Ryggsäck och ditt/dina Vapen saknas och du har huvudvärk. Du kan inte avgöra hur länge du har legat medvetslös, men du inser att du inte får dröja längre med ditt uppdrag.

När du reser dig ser du att Ryggsäcken är hel men Vapnet har brutits itu och är obrukbart. Kom ihåg att stryka det på speltabellen (Om du har mer än ett Vapen har bara ett av dem gått sönder- du får själv välja vilket). Du plockar snabbt upp Ryggsäcken och går in bland träden framför dig.

Se **113**.

278

Snabbt lämnar du stigen och galopperar längs stigen, som leder till huvudstaden. När du når platsen där domevargarna stannade ser du, bortom en äng, stora landsvägen som leder från hamnstaden Toran i norr till Holmgård. Du borde nå huvudstaden till morgonen.

Se **149**.

279-280

279

Du kravlar över de lösa stenarna och in i grottans öppning, och sedan vänder du dig snabbt om för att skjuta fram en stor sten till ingången.

Efter ett par minuter ser du giakerna på den steniga klipphyllan utanför, och deras onda, gula ögon söker förstulet igenom varje spricka på sluttningen. De är så nära att du tycker att de säkert måste få syn på dig vilken sekund som helst.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.



Om siffran du har pekat ut är mellan 0 och 6, se **112**.

Om den är mellan 7 och 9, se **96**.

280

När du börjar klättra hör du vingslag som närmar sig från väster. Kraaner! Med ledning av ljudet uppskattar du deras antal till minst tio, kanske fler. Du förbannar din otur, för det finns ingenstans på sluttningen att ta skydd. Om du blir anfallen under denna svåra klättring kommer det att bli omöjligt att samtidigt slåss tillbaka och hålla sig upprätt.

Om du beslutar dig för att dra ditt vapen och hålla dig fullkomligt stilla i hopp om att kraanerna inte ska få syn på dig, se **327**.

Om du bestämmer dig för att snabbt klättra ner och ta skydd i tunneln, se **170**.

281-282

281

När du rusar fram bland träden hör du giakernas fruktansvärda skratt bakom dig, Snart börjar träden glesna och rakt framför dig ligger en stenig sluttning.

Om du lämnar gömslet och tar dig uppför kullen, se **311**.

Om du ändrar riktning och fortsätter att springa genom skogen, se **77**.

282

När du tittar över folkmassan upptäcker du att en av butikerna mittemot stora porten är stadsläkarens timrade mottagningsrum.

Plötsligt kommer en djärv plan för dig. Du stålsätter dig mot strömmen av kroppar och kämpar dig fram till andra sidan gatan. Snabbt går du in bara för att upptäcka att där inte finns en levande själ, bortsett från en grällt färgad papegoja i en bur vid fönstret.

Du tar ett urval av små flaskor, slänger på dig en vit läkarrock och banar dig väg tillbaka till stora porten. "Brådiskande" ljuger du när vaktema hejdar dig för att ställa frågor. "Det är kungliga kockens hustru... hon ska just ha barn."

Vakterna tvekar ett ögonblick, men du försäkrar dem om att det är synnerligen brådiskande, och de beslutar sig för att släppa in dig. En av de stora dörrarna öppnas, kanske en halvmeter, och de knuffar bryskt in dig på borggården genom den trånga öppningen.

Se **11**.

283-285

283

Du är inte mer än kanske tre meter ifrån den kåpklädd främlingen när korpen kraxar fram en varning till sin herre som omedelbart snurrar runt. Du stelnar till där du står, för den fruktansvärda varelsen du ser är en vordak, en av Mörkerherrarnas löjtnanter och återuppväckt från de döda. Du måste slåss mot honom.

Eftersom du har överraskat honom kan du lägga 2 poäng till dina STRIDSPOÄNG, men endast den första omgången.

Om du inte har Kai-färdigheten Sinnessköld drar du av 2 poäng från dina STRIDSPOÄNG från och med den andra stridsomgången, för varelsen anfaller dig med Sinneskraft såväl som med en stor, svart Spikklubba!

Vordak: STRIDSPOÄNG 17, KROPPSPOÄNG 25

Om du vinner, se **123**.

284 (Illustration XVI)

Det blir inte lätt för dig att ta dig över kyrkogården, för marken är ojämn och täckt av taggig gravört. Denna otäcka buske sliter i din mantel och rispar upp dina ben. Luften är tung och stillastående. Vidriga gaser sipprar upp ur de öppna kryptorna och ett kusligt fjärran viskande fyller dina öron.

Försiktigt närmar du dig ett hål mellan två urgamla pelare och för gravörten åt sidan med handen in lindad i manteln. Plötsligt rasar marken ihop under dig, och du faller ner i en kaskad av jord och sten.

Se **71**.

285

Med en vedervärdig duns krossar marmorklossen giakens skalle. Varelsen rasar ner på knä och faller långsamt framåt, ner i ruinerna nedanför. Upprymd av din skicklighet springer du fram för att hjälpa den unge trollkarlen.

Se **325**.



Illustration XVI

Det blir inte lätt för dig att ta dig över Kyrkogården, för marken är ojämn och täckt av taggig gravört

286-289

286

Som dödens budbärare - och dessutom ivriga att överlämna sina nyheter- omringar domevargarna dig och anfaller. Du kämpar tappert, men det nyttar föga för de är för många.

När ditt blod och ditt liv rinner bort och det eviga mörkret rycker närmre ser du, som sista syn, solskenet som glimmar på Holmgårds spiror.

Du har misslyckats med ditt uppdrag.

287

Snart försvinner stigen helt i ett virrvarr av taggbuskar och granar med låga grenar.

Om du beslutar dig för att återvända till korsningen och gå österut se **13**.

Om du beslutar dig för att gå långsamt hugga dig fram genom växtlighet, åt det håll du nu är på väg, se **330**.

288

När du når fältbefästningarnas väggar öppnas den stora ekporten och du släpps snabbt in. En sergeant, fläckad av blod och trött efter slaget, ropar på en befälhavare som vänder sig om och känner igen din mantel.

"Herre," säger han, "var är de andra Kai-herrarna? Vi behöver deras visdom så förtvivlat. Mörkerherrarna ansätter oss grymt, och våra stupade är många."

Du upplyser den tappra officeren om dina fränders fruktansvärda öde och om hur viktigt det är att du snabbt kommer till kungen och får möta hans rådsförsamling. Utan att säga ett ord ger han en soldat tecken att leda fram två hästar. Ni sitter upp och galopperar bort mot Holmgårds höga stadsmur.

Se **129**.

289

De båda vakterna ser trötta och oroliga ut. Ängsligt håller de fram sina kungliga hillebarder framför sig och använde vapnen till att knuffa bort alla som kommer för nära portarna. En arg kvinna ger sig på en av dem och slår med knytnävarna på hans bröst så att han faller mot den andre vakten. Alla tre ramlar ner i en hög av fäktande armar och ben. Du griper chansen att rusa fram och dra i hävstången som öppnar de stora portarna. Du slinker in, och dörrarna stängs utan att någon av vakterna har sett dig gå in.

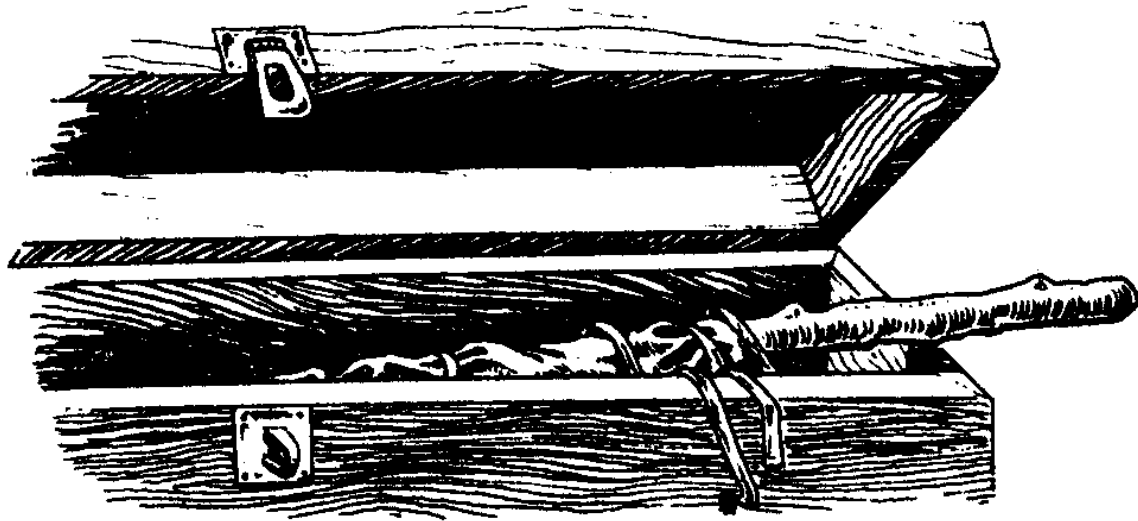
Se **139**.

290-291

290

Inuti den långa lådan finns en Påk, inlindad i läder. Du kanta detta Vapen om du vill. Du stänger lådan och klättrar nerför stegen till gläntan och du ser noga till att du bara kliver på de hela stegpinnarna.

Se 140.



291

De båda giakerna ligger vid dina fötter, livlösa och förvridna. En snabb undersökning resulterar i 6 Gulddaler, 2 Spjut och en Dolk. Du kan behålla guldet och ta antingen Dolken eller ett Spjut. Kom ihåg att skriva upp det på speltabellen.

Kraanen flög sin väg under striden och nu är stigen tom.

Du rättar till Ryggsäcken och fortsätter din färd. Se 272.

292-295

292

Det sista du upplever i livet är känslan av att sugas in i ett avgrundsmörker. Inga spår av dig finns kvar i denna värld, för du har försvunnit in i ett tidlöst rike. Du har blivit slav under en uråldrig ondska.

Ditt äventyr slutar här.

293

Banedon vinkar och lämnar ruinerna och själv fortsätter du på ditt uppdrag, tränger dig fram i den täta skogen. Du har inte kommit långt förrän du upptäcker att flera gula ögonpar iakttar dig ur växtligheten till vänster om dig. Plötsligt nuddar en svart pil vid din hjässa. Det är giaker som ligger i bakhåll, och du måste springa så fort du kan för att komma undan.

Se **281**.

294

Du har stannat under vattnet så länge du har kunnat, men till slut kommer du upp till ytan igen och ser att giakerna är långt bakom dig. Du har förlorat ditt/dina Vapen och din Ryggsäck, men du är åtminstone vid liv.

Du vadar upp ur det leriga vattnet och fortsätter din färd i skydd av träden som kantar den högra stranden.

Peka ut en siffra på slumpalstabellen.

Omsiffran är 0-2, se **230**.

Om siffran är 3-6, se **190**.

Om siffran är 7-9, se **321**.

295

Du har fortsatt din färd i ungefär en kvart när en svart pil plötsligt visslarförbi dig och borras djupt in i ett träd. Instinktivt duckar du och drar ditt vapen.

Om du vill stanna där du är för att få se den gömda bågskytten, se **185**.

Om du vill springa bort och ta skydd i den tätare växtligheten, se **92**.

296-298

296

Du känner att något är på tok. Varför har mannen stannat i skogen, när strider pågår överallt och Mörkerherrarnas styrkor är så nära? Du anar en underlig aura av ondskor kring honom och avböjer hans erbjudande.

Se 90.

297

Med hjälp av de kunskaper dina lärare har givit dig i konsten att jaga kryper du oupptäckt genom lövverket. Efter mindre än en minut befinner du dig precis bakom - och bara någon meter ifrån - pålen där gränsjägaren står bunden. Träet har fattat eld och stora rökmoln omger det arma offret. Du fattar din yxa och rusar dold av röken framåt. Ett hugg med yxan är allt som krävs för att skära av repen, och du drar med honom tillbaka in i skogens hägn. När ni försvinner in i skogen hör ni giakerna, som skriker när de upptäcker att deras offer bokstavligen talat har gått upp i rök!

Se 117.

298

Fågeln vänder långsamt på huvudet och förbannar dig. Ett ögonblick senare flyger den bort över träden och har snart försvunnit. Du är skakad av vad du har hört, och nu är du säker på att fjäderfäet var en av Mörkerherrarnas spejare och att det nu förmodligen är på väg för att avslöja för dem var du befinner dig.



Om du vill fortsätta din färd längs den här stigen, se 121.

Om du vill lämna stigen och istället fortsätta genom skogen, se 38.

299-302

299

Snart förstår du att du går allt längre in på en myr. Att fortsätta den här vägen vore både tidsödande och riskfyllt

Om du vill fortsätta, se **227**.

Om du vill ändra riktning och gå mot fastare mark, se **95**.

300

Du går i över en timme och håller hela tiden vaksamt utkik efter kraaner på himlen. Två gånger har du fått se deras skvallrande skuggor i skyn, och vid bägge tillfällena har din snabbtänkheth räddat dig från att fångas. Nu är du mycket hungrig och måste äta en Måltid.

Sedan kan du fortsätta din färd. Se **13**.

301

Din Kai-färdighet avslöjar att västra stigen är en återvändsgränd.

Du väljer södra stigen. Se **27**.

302

Peka ut en siffra på slumpstalstabellen.

Om den siffra du har pekat ut är mellan 0 och 2, se **110**.

Om siffran är mellan 3 och 9, se **285**.

303-306

303

Här är skogen gles och kuperad. Den ger dig inte mycket skydd mot anfall från luften. Så snabbt du kan tar du dig från träd till träd för att undvika kraanerna, men du kan höra domevargarna tätt bakom dig.

Om du har Kai-färdigheten Kamouflagen, se **237**.

Om du inte har det, se **72**.

304

Juvelen är otroligt het och bränner i handen. Du förlorar 2 KROPPSPOÄNG.

Snabbt tar du upp den med kanten på Kai-manteln och stoppar ner den i Ryggsäcken. En så stor juvel måste vara värd hundratals Gulddaler. Men giakerna är mycket nära, och deras pilar visslar förbi ditt huvud när du vänder och springer mot den skyddande skogen.

Se **2**.

305

Genom den öppna dörren till det första huset kan du se en kolare, som ligger på mage på det grova stengolvet. Han är mördad, stucken i ryggen med ett spjut. Alla hans möbler och tillhörigheter är sönderslagna - inte ett föremål är oskadat.

Detta är tvivelsutan giakernas grymma verk, för de finner glädje i all slags förstörelse. En snabb kontroll av de andra husen berättar en liknande historia om mord och härjningar. I det sista hus du söker igenom hittar du ett giakspjut - beviset på dina misstankar. Du kan behålla detta Vapen om du vill.

Mer än någonsin fast besluten att lyckas med ditt uppdrag fortsätter du längs stigen.

Se **105**.

306

Efterhand dör stridslarmet bort bakom dig. Plötsligt blir du nerdragen på marken. Ite drakkarim har hoppat ner ur ett träd. Du kämpar, men fruktlöst - de är för många för dig, och de är mycket starka. Det sista du hör är drakkarims ondskefulla morranden när de lyfter sina spjut.

Ditt liv och ditt uppdrag ändrar här.

307-309

307 (Illustration XVII)

Det går fort och är lätt att klättra. Det påminner dig om de många träd du klättrade upp i och utforskade i närheten av Toran när du var barn och ville plocka frukt eller titta ut över Sommerlunds vackra landskap.

När du skjuter upp dörren till trädhuset ser du en gammal eremit, som sitter hopkrupen i ett hörn. Hans ansikte fylls av en oändlig lättnad när han känner igen din gröna Kai-mantel. Han berättar att området är fullt av giaker och att han har räknat till över fyrtio kraaner, som under de senaste tre timmarna har flugit över hans hus. De var på väg österut.

Han kilar bort till ett skåp och återvänder med en tallrik färsk frukt. Du tackar honom och lägger frukten i Ryggsäcken. Det är tillräckligt för en Måltid. Eremiten tar också fram en god Stridshammare och lägger den på ett bord vid dörren. "Du behöver den bättre än jag, herre," säger han. "Ta denna pålitliga klubba om du vill."

Du kan bara ta Vapnet om du byter ut det mot ett annat vapen, som du redan har, för detta är det enda försvar eremiten har mot fienden.

Se **213**.

308

Stalldörren är öppen, och du kan höra en häst som andas i mörkret därinne. Plötsligt märker hästen din närvaro, rusar förbi och slår dig till marken. Du förlorar 1 STRIDSPÖÄNG.

Om du vill använda Kai-färdigheten Frändskap med djur, se **122**.

Om du vill jaga den bortsprungna hästen, se **233**.

309

Du har inte tagit mer än tio steg förrän korpen kraxar fram en varning till främlingen. När den kåplädde mannen vänder sig mot dig utstöter han ett genomträngande skri som får ditt blod att frysa till is och skräcken griper om din mage. Det är en vordak, en av Mörkerherrarnas löjtnanter och återuppväckt från de döda. Inom ett par sekunder har en svärm giaker kommit fram till den och anfaller dig. Du kämpar tappert, men de är alltför många.

Det sista du känner är vordakens iskalla skelettfingrar som sluts om din strupe.

Ditt liv och ditt uppdrag ändrar här.



Illustration XVII

När du skjuter upp dörren ser du en gammal eremit som sitter hopkrupen

310-312

310

Du får syn på en liten, bleknad skylt på väggen till en byggnad mittemot.

Du minns att kungliga rådet har sina sammankomster i citadellet, och du är säker på att västra vägen måste leda dit.

Se 37.



311

Backen är brant, jorden är lös och glider. Du vågar dig på att kasta en hastig blick över axeln och ser två giaker som kommer ut ur skogen. De börjar klättra efter dig. Ungefär halvvägs till kullens topp hittar du en grotta till höger om dig som har dolts nästan helt av ett jordskred.

Om du vill gömma dig i grottan, se 279.

Om du vill undvika grottan och fortsätta klättringen mot toppen, se 47.

Om du har Kai-färdigheten Kamouflage, se 324.

312

Du förbannar din otur. Det tycks som om naturen och Mörkerher-rarna har sammansvurit sig mot dig, men det rubbar inte ditt beslut att nå kungen.

Du torkar den kletiga leran från kläderna, vänder och fortsätter in i skogen.

Se 299.

313-315

313

Du torkar av det vidriga giakblodet från vapnet och tar dig snabbt nerför sluttningen innan kraanen ser sina döda ryttere. Flera gånger tappar du fotfästet på de lösa stenarna och faller ett par meter.

Dra av 1 KROPPSPOÄNG för skadorna på benen.

Se 248.

314

Det tar dig nästan en timme att nå citadellet. När du kommer fram finner du att Holmgårds innevånare är förvirrade och panikslagna. Din följeslagare går fram till de beväpnade vakterna vid stora porten och berättar om ditt brådskande bud till kungen.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

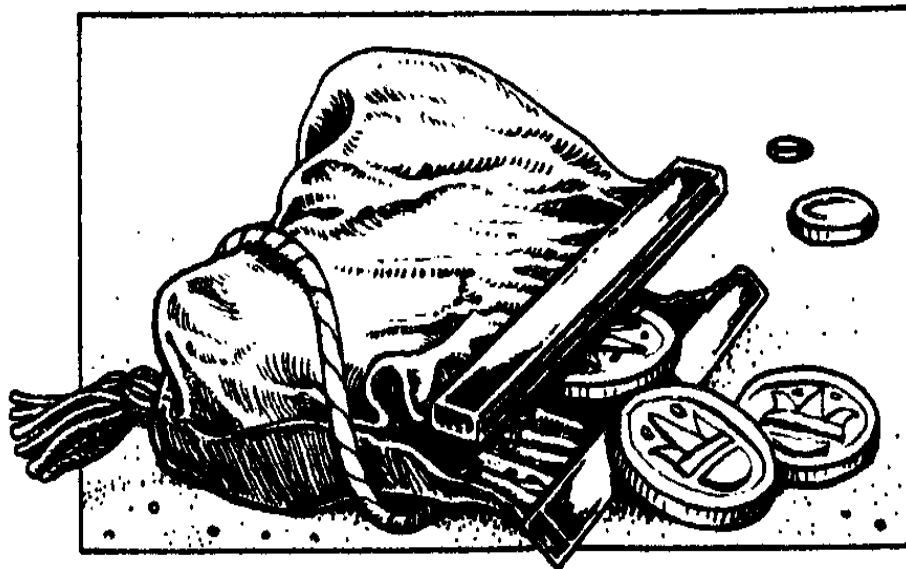
Om du har pekat ut en siffra mellan 0 och 6, se 341.

Om siffran är mellan 7 och 9, se 98.

315

Insvept i ett bylte av kvinnokläder ligger en liten sammetsbörs som innehåller 6 Guldaler och en liten parfymerad tvål. Du kan ta dem och fortsätta på din färd.

Se 213.



316-318

316

I din iver att undvika fienden fastnar du med foten i en trädrot och faller huvudstupa i en kaskad av jord och löv. Du brakar genom undervegetationen vid kullens fot, plockar snabbt upp ditt vapen och springer in i den täta skogen. Kraanen kretsar inte längre däruppe, men du kan skönja de bägegiakernas silhuetter på kullen bakom dig.

Du torkar smutsen ur ögonen och rycker till när du rör vid en ömmande fläck i pannan.

Utan dröjsmål springer du längre in i den skyddande skogen.

Se **331**.

317

Instinktivt kastar du dig bort från trappan och landar på stengolvet. Din snabba reaktionsförmåga har räddat ditt liv, för ett stort granitblock har fallit ner från taket och krossat trappan precis framför låsplattan!

Skakad men fortfarande i ett stycke reser du på dig. En strimma matt, grått ljus silar in i kammaren från platsen där stenblocket satt. Genom ett hål i taket kan du se ett snår av gravört och den mulna himlen ovanför. Du kravlar upp ur graven och tar dig så snabbt du kan till kyrkogårdens södra valvport. Nu kan man se de spetsiga stockpallssaderna i stadens yttre försvarsverk.

Se **61**.

318

Två soldater och en sergeant springer fram emot dig med armborsten riktade mot ditt huvud. När de kommer närmare känner de igen din Kai-mantel, och allihopa ser lättade ut.

"Herre," säger sergeanten, "var är de andra Kai-herrarna? Vi behöver er visdom så förtvivlat. Mörkerherrarna ansätter oss grymt och våra stupade är många."

Du upplyser den tappre soldaten om dina fränders öde och om ditt brådsnande bud till kungen. Han tar med dig till pråmarna, och en befälhavare följer dig till häst mot den stora porten i Holmgårds höga murar.

Se **129**.

319-321

319

Den hala varelsen ger ifrån sig ett långt, kusligt dödsskri och faller ihop. Du grips nästan av panik, tar dig upp på fötter och rycker vad du tror är ditt bälte ur det döda djurets käftar. Du ser ljus på hålloch rusar mot det så fort benen bär. När du slutligen kommer upp i dagsljuset faller du ner på den lövtäckta marken och försöker med smärtsamma andetag hämta andan.

Långsamt sätter du dig upp och märker att du fortfarande har på dig bältet - du hade inte förlorat det trots allt. Det du ryckte ur mullkryparens käftar var en läderrem med en liten läderpung och en Dolk på. Du öppnar spännet och finner att pungen innehåller 20 Gulddaler. Du kan ta både Dolken och pengarna om du vill.

Nu känner du dig lite bättre, så du samlar ihop din utrustning och fortsätter österut in i skogen.

Se 157.

320

När du rusar mot skogen över det öppna fältet dyker en kraan ner och klöser dig i armen. Innan du har hunnit slå tillbaka har den flugit sin väg igen, illvilligt skrikande.

Du kommer in i skogen men du har förlorat 2 KROPPSPOÄNG.

Se 264.

321

I nästan en timme går du längs den slingrande flodstranden. Bakom nästa krök hör du svagt ljudet av strid. Försiktigt klättrar du upp på en liten kulle för att kunna se området bättre.

Se 273.

322-323

322

Efter vad som känns som en evighetslång strävan når du den branta kullens topp. Bakom dig, ovanför trädtaket, ser du de rykande klosterruinerna. I norr stiger en svart rökpelare högt upp på himlen. Små brandgula eldtungor flämtar vid dess fot. Ditt hjärta tyngs när du inser att hamnen i Toran står i lågor.

Plötsligt varnar ett genomträngande skri dig för en kraan som just ska anfalla. Den är ungefär trettio meter från dig och dyker mot kullen

Om du tänker stå kvar och slåss när den dyker, se **17**.

Om du tänker undvika attacken och slinka ner på kullens andra sida, bort från kraanen, se **89**.

323

Från tornets topp kan du se över träden åt alla håll. Långt bort i norr stiger en kolsvart rökpelare högt upp på himlen. Små brandgula eldtungor flämtar vid dess fot. Ditt hjärta tyngs när du inser att hamnen i Toran står i lågor. Från sydväst förvinden med sig ljudet av en strid. Den kan inte vara långt borta; på sin höjd en halvmil.

På utsiktstornets golv ligger en stor, avlång låda.



Om du vill öppna lådan, se **290**.

Om du föredrar att klättra ner från tornet och noga se till att du bara använder de stadiga pinnarna på stegen, se **140**.

324-326

324

Du drar upp huvan och sjunker ner bakom de stenar, som ligger i grottans öppning. Med återhållen andhämtning kryper du ihop i en liten boll och höljer dig fullständigt med din gröna mantel. Bara några minuter senare klättrar giakerna upp på den steniga klipphyllan utanför och med sina onda, gula ögon söker de förstulet igenom varje spricka i sluttningen.

Så svär de på sitt underliga tungomål, lämnar klipphyllan och börjar klättra mot toppen. Tyst tackar du dina Mästare för att de lärde dig Kai-färdigheten kamouflage - den här gången har det förmodligen räddat ditt liv.

Om du vill undersöka grottan, se **33**.

Om du vill klättra nerför sluttningen ifall giakerna skulle komma tillbaka, se **248**.

325

När giakernas befälhavare ser dig komma ur skogen skriker han: "Ogot! Ogot!" till sina darrande män, som flyr från ruinen och springer mot skogens skydd. Den svartklädde giaken skakar näven i stridshandsken mot dig och skriker: "RANEG ROGAG OK - ORGADAKA OKAK ROGAG GAJ!" innan han försvinner.

När du tittar ut över slagfältet kan du räkna till över femton giaker som ligger döda bland Raumas brutna pelare. Den unge trollkarlen torkar sig i pannan och går fram till dig med handen vänligt utsträckt.

Se **349**.

326

Försiktigt sticker du in nyckeln och vrider den medsols. Du hör ett dovt klickande - nyckeln passar. Du lyfter upp bulten och den stora granitdörren svänger långsamt upp mot dig på dolda gångjärn. Kyrkogårdens grå, svaga ljus flödar in i gravkammaren. Utgången är övervuxen av gravört och du får många sår på armar och ansikte när du banar dig väg upp till marken.

När du tittar tillbaka kan du se hur dörren till gravkammaren långsamt stängs och ett grymt, omänskligt skratt tycks stiga ur själva marken du står på. I blind panik rusar du över den kusliga begravningsplatsen mot södra porten.

Se **61**.

327-329

327

Inom ett par minuter kan du se kraanerna sväva ovanför kullen bakom dig. Du räknar snabbt och ser att det är åtminstone sexton av de förfärliga varelserna, och var och en har minst två giaker på ryggen. Giakerna är beväpnade med långa spjut och bär höga, spetsiga hjälmar av matt brons. Du hör giakernas upphetsade grymtningar. De har upptäckt dig.

Du hoppar ner mot tunnelns ingång, sex meter nedanför men du fastnar med stövlama i en taggbuske och blir hjälplöst hängande upp och ner - vapenlös och sårbar. Slutet blir lyckligtvis snabbt; när den första giaklansen genomborrar ditt hjärta dör du omedelbart.

Ditt liv och ditt uppdrag ändrar här.

328

När varelsen dör löses dess kropp långsamt upp till en vidrig, grön vätska. Du ser att gräset och örterna under den rykande vätskan börjar vissna och dö. Men en stor juvel som ser värdefull ut ligger på marken i närheten av den sönderfallande kroppen.

Om du vill ta juvelen, se **76**.

Om du hellre vill gå din väg så fort som möjligt, se **118**.

329

När du går ner från åsen mot de Äldstes kyrkogård lägger du märke till en underlig dimma som virvlar runt denna grå och ogästvänliga plats. Den skymmer solen och försätter kyrkogården i ständigt dunkel.

En smygande känsla tycks tränga in i dig ända till mörken. Din häst skräms upp och hur du än manar på honom vägrar han att gå närmare denna förfärliga plats. Så du måste lämna hästen och fortsätta till fots.

Se **284**.

330-331

330

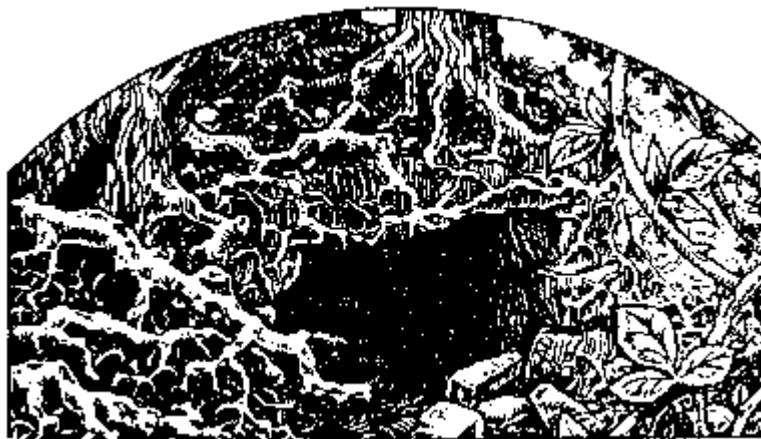
Utmattad av dina ansträngningar stannar du för att vila ett par minuter vid ett omkullfallet träd. Du ser ett stort bylte som ligger under trädstammen.

Om du vill undersöka byltets innehåll, se **315**.

Om du vill lämna det där det är och fortsätta färden, se **213**.

331

Du ser ingången till en tunnel, omgiven av tömbuskar och tätt hoptrasslade rötter, som försvinner in i kullen. Den är ungefär två meter hög och strax över tre meter bred. När du kommer närmare känner du ett svagt vinddrag som kommer ut ur det sotsvarta mörkret. Om den andra änden av tunneln mynnar ut på kullens andra sida kunde det bespara dig många timmars mödosam klättring. Men den kan också hysa okända faror.



Om du vill gå in i tunneln, se **170**.

Om du föredrar att klättra uppför kullen, se **280**.

332-333

332

I nästan tio minuter går du längs en mörk och vindlande korridor och sedan börjar du gå uppför en brant trappa till en liten trädörr. Mannen frigör en hemlig hake och dörren öppnas. Du kommer in i ett stort, rikt utsmyckat sovrum där ett enormt marmorbaddrar upptar ett hörn. Mannen föreslår att du fräschar upp dig här medan han söker audiens hos kungen.

Snabbt badar du och byter till vita kläder som är framlagda på ett stort marmorbord. Inom kort återvänder mannen och leder dig genom en stor korridor kantad av utsökta gobelänger. Till slut kommer ni till en stor dörr som vaktas av två soldater i silverrustningar.

Du ska möta kungen.

Se 350.

333

Du har huggit dig fram genom den täta växtligheten i nästan en halvtimme när du hör vingslag högt ovanför träden. När du tittar upp kan du precis urskilja en kraan som närmar sig från norr. Det är ett av de odjur som anföll klostret, och på dess rygg sitter två gråskinnade varelser. De är beväpnade med spjut.

Det är bergsgiaker - Mörkerherrarnas ondskefulla tjänare, fulla av hat och illvilja. För många århundraden sedan använde Mörkerherrarna deras förfäder till att bygga den avskyvärda staden Helgedad, som ligger i den vulkaniska ödemarken bortom bergskedjan Durnbergen. Att bygga staden var en lång och plågsam mardröm och endast de starkaste giakerna överlevde Helgedads hetta och giftiga luft.

Du står gömd bland träden, men ändå stelnar du till. Du håller dig absolut orörlig medan kraanen flyger förbi ovanför och försvinner söderut. När du är säker på att den har försvunnit fortsätter du längre in i skogen.

Se 131.

334-338

334 (Illustration XVIII)

Där vattnet försvinner upp på den steniga sluttningen ser du fyra soldater och deras befäl på en stig ovanför. De bär kungliga armens uniform.

Om du vill gå fram till dem, se **162**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Kamouflage och vänta på att de ska gå förbi, se **73**.

Om du vill använda Kai-färdigheten Sjätte sinne, se **48**.

335

När du kommer närmare flyger den svarta fågeln bort ovanför träden och är snart utom synhåll. Du söker igenom trädet den satt på men hittar ingenting ovanligt. Hellre än att spilla mer av din dyrbara tid fortsätter du längs stigen.

Se **121**.

336

Du rusar in i gläntan och överrumplar giakerna fullständigt. Utan att tveka ett ögonblick anfaller du den som står närmast dig. Han är död innan kroppen slår i marken. De andra giakerna drar sina böjda svärd och anfaller dig. Du måste slåss mot dem en i taget.

Giak 1: STRIDSPOÄNG 14, KROPPSPOÄNG 11

Giak 2: STRIDSPOÄNG 13, KROPPSPOÄNG 11

Om du vinner befriar du gränsjägaren. Se **117**.

337

Just som du tar bort den utsirade bulten hörs ett öronbedövande brak.

Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.

Om siffran är mellan 0 och 4, se **219**.

Om siffran är mellan 5 och 9, se **317**.

338

När du vaknar finner du att du ligger längst ner i en brant backe bland en massa högt gräs. Din Ryggsäck och ditt Vapen fattas och ditt huvud värker våldsamt. Du kan inte säga hur länge du har legat medvetlös men du inser att tiden rinner bort och du måste fortsätta. När du reser dig ser du att din Ryggsäck och ditt Vapen ligger på marken ovanför dig. De måste ha lossnat när du föll. Snabbt hämtar du dem och går in bland träden framför dig. Se **113**.



ILLUSTARTION XVIII

På stigen ovanför ser du fyra soldater och deras befäl

339-341

339

Snabbt kliver du åt sidan, just som en lång dolk splittrar glasets i disken. En svartmuskig yngling anfaller dig och du måste slåss mot honom.

Rövare: STRIDSPOÄNG 13, KROPPSPOÄNG 20

Om du dödar honom inom 4 omgångar, se **94**.

Om ni fortfarande slåss efter 4 omgångar, se **203**.

Du kan undvika strid under alla omgångar genom att fly ut genom dörren. Se **7**.

340

Du galopperar framåt för att möta den annalkande domevargen och dess ryttare, och du lyfter vapnet. Giaken ser dig och drar kroksabeln ur skidan. Du måste bekämpa giaken och domevargen som en fiende.

Giak + Domevarg: STRIDSPOÄNG 14, KROPPSPOÄNG 24

Om du vinner striden, se **193**.

341 (Illustration XIX)

Vakterna tror inte på din berättelse och vägrar att släppa in dig. Din eskort försvinner in i folkmassan och du lämnas att på egen hand hitta i denna förvirrade stad.

Först skakad och sedan nedslagen över att bli avsnäst förs du med folkströmmen, tills du hamnar framför ingången till Gillessalen. Den ligger vid sidan av Gillesbron som leder över Eledilfloden, nära platsen där den mynnar ut i Holmbukten.

Om du vill gå in i Gillessalen, se **210**.

Om du vill leta efter en annan väg in i citadellet, se **37**.

Om du vill använda Kai-förmågan att Spåra, se **310**.



Illustration XIX

Vakterna tror inte på din berättelse och vägrar att släppa in dig

342-345

342

När din röst ekar bland träden vänder främlingen sig långsamt om mot dig. Ditt hjärta bultar och ditt blod stelnar till då du inser att främlingen inte är mänsklig. Det är en vordak, en av Mörkerherrarnas fruktansvärda löjtnanter som är återuppväckt från de döda. Dina öron fylls av ett genomträngande skrik, och varelsen höjer en stor, svart spikklubba över huvudet och rusar fram mot dig. Stel av fasa kan du också känna hur vordaken anfaller dig med sin Sinneskraft. Dra av 2 poäng från dina STRIDSPOÄNG. om du inte har Kai-färdigheten Sinnessköld. Du måste slåss mot vareisen, som är immun mot Sinnesstöt.

Vordak: STRIDSPOÄNG 18, KROPPSPOÄNG 26

Om du vinner, se **123**.

343

Du hålls fast av massan av hoptrasslade grenar och rötter. Slutligen får du loss höger hand, tar tag i Stridsyxan och hugger dig långsamt genom lövverket mot den glesare skogen där borta. Din mantel har slitits sönder på flera ställen, och din vänsterarm har revor och ett fult sår ovanför armbågen.

Dra av 2 KROPPSPOÄNG och se **213**.

344

Du är matt och yr. Du har inte längre någon känsel i benet, och de vägrar att bära din tyngd. Du försöker kravla dig fram till dörren, men rövaren hoppar på dig och håller dig fast vid marken.

Se **60**.

345

Du drar upp huvan på din Kai-manteloch håller andan medan kraanen kretsar ovanför. Efter ett par minuter hör du giakernas rasande svordomar. Kraanens vingslag blir tystare och försvinner åt väster. Din snabba reaktionsförmåga har räddat dig från fångenskap och en trolig död.

Nu kan du återvända till stigen. Se **272**.

Du kan också fortsätta i skydd av träden. Se **19**.

346-348

346

Långt in i skelettets bröstborg sitter ett Spjut. Det är i gott skick och du kan ta detta Vapen om du vill och har möjlighet.

Om du vill lämna gläntan, se **14**.

347

Träden börjar glesna, och precis framför dig kan du skönja silhuetten av en gammal timmerstuga under en ek. Stugan tycks övergiven och det ser inte ut som om mycket av värde har lämnats kvar. När du öppnar en liten kista bredvid ytterdörren hittar du risbuntar som bundits ihop av starka rankor. Ena änden av varje bunt har täckts med kåda. Det är facklor. Bredvid kistan finns ett Kortsvärd och Elldon. Du kan ta dem och facklorna om du vill, men se till att du skriver upp dem på *speltabellen*.

Du stänger dörren till stugan och går längs en övervuxen stig mot nordost.

Se **103**.

348

När du lyfter stöveln för att sparka undan den döda ormen hoppar ditt hjärta över ett slag för du ser att det var en röd sumpäsping. Det finns inget känt motgift mot dess bett! Du bestämmer dig för att det vore självmord att gå längre i den här riktningen. Försiktigt går du tillbaka i dina egna spår tills nu slutligen når fast mark och kan fortsätta din färd.

Se **95**.

349

Han är en ung, ljushårig man med djupt liggande, fundersamma ögon. Hans ansikte är tårt av utmattning och smutsigt efter striden, och hans långa, himmelsblå kläder vittnar om att han levt ett hårt liv i vildmarken. Han skakar hand med dig och bugar. "Min eviga tacksamhet, Kai-herre. Mina krafter är nästan uttömda. Hade ni inte kommit till min hjälp fruktar jag att jag hade måst sluta mina dagar på en giaklans."

Han är matt och står ostadigt. Du tar hans arm och leder honom till en omkullfallen pelare. När ni sitter där lyssnar du uppmärksamt på vad han har att säga.

"Mitt namn är Banedon. Jag är gesäll i Kristallstjärnans Brödraskap, magikergillet i Toran. Min Gillesmäster hade skickat mig till ditt kloster med detta brådskande bud."

Han tar fram en pergamentsrulle ur sina kläder och ger det till dig.

"Som du ser har jag öppnat brevet och läst dess innehåll. När kriget bröt ut befann jag mig på landsvägen med två reskamrater. Kraanerna anföll oss, och vi tappade bort varandra i skogen under flykten."

I brevet varnas Kai-herrarna för att Mörkerherrarna har uppbådat en stor här bortom Durnbergen. Gillesmästaren uppmanar Kai-herrarna att inte fira Fehmam, utan istället förbereda sig för krig.

"Jag befarar att vi har blivit förrådda," säger Banedon och böjer sorgset huvudet.

"En man i min orden, broder Vonotar, hade utforskat svartkonstens förbjudna mysterier. För tio dagar sedan lämnade han vårt brödraskap och dödade en av de Äldste. Sedan dess har han varit försvunnen. Det ryktas nu att han bistår Mörkerherrarna."

Du berättar för Banedon vad som har hänt vid klostret och om ditt beslut att varna kungen. Tyst lossar han en guldkedja han har burit runt halsen och ger den till dig. På kedjan hänger en liten berlock i form av en kristallstjärna. "Det är symbolen för mitt brödraskap, och vi är sannerligen bröder i denna mörka stund. Det är en lyckoamulett - må den beskydda dig på din väg."

Du tackar honom, hänger kedjan om halsen och stoppar in Kristallstjärnan innanför skjortan. (Kom ihåg att skriva upp den på speltabellen).

Banedon bjuder dig farväl. "Vi måste lämna denna plats, ty giakerna kan komma tillbaka med fler av sina vämjeliga fränder för att förgöra oss. Farväl, broder. Må gudarnas välvilja vara med dig."

Se 293.

350

350 (Illustration XX)

Du kommer in i Rådskammaren, en magnifik sal som är slösande rikt utsmyckad i vitt och guld. Kungen och hans närmaste rådgivare studerar en karta, som ligger utbredd på en marmorsockel mitt i salen. Deras ansikten är fårade av oro och koncentration. Tystnad faller i salen när du berättar om dina fränders död och om din farofyllda färd till citadellet. När du har avslutat din berättelse kommer kungen fram och tar din hand i sin.

"Ensamma Vargen, du har ett stort, osjälviskt mod: en sann kai-herres främsta egenskap. Din färd hit har varit farofylld och fast dina nyheter kommer som ett fruktansvärt slag är din beslutsamma anda som en hoppets ledstjärna för oss alla i denna mörka stund. Du har ärat dina Mästares minne storligen, och för det vill vi prisa dig."

Du mottar hela salens lovprisande och hjärtinnerliga tacksamhet - en ära som ger ditt unga ansikte en viss rodnad. Kungen höjer handen och alla röster tystnar.

"Du har gjort allt Sommerlund kan begära av sina trogna söner men ännu behöver vi dig. Mörkerherrarna har vuxit i makt igen och deras ärelystnad vet inga gränser. Vårt enda hopp står till Durenor, till den makt som en gång för länge sedan besegrade Mörkerherrarna. Ensamma Vargen, du är den siste av kai-herrarna - du har deras färdigheter. Vill du färdas till Durenor och återvända med Sommersvärd, solsvärdet? Endast med denna gåva från gudarna kan vi krossa ondskan och rädda vårt land."

Om du vill åta dig att hämta Sommersvärdet, börja ditt äventyr i Bok 2 i serien om Ensamma Vargen:

Eld över vattnet



Illustration XX

Deras ansikte är fårade av oro och koncentration



Om du tycker att *Flykt undan Mörkret* var en spännande bok rekommenderar vi våra andra böcker i serien om Ensamma Vargen.

I bok 2, *Eld över vattnet*, drar du iväg på ett farofyllt uppdrag till Hammerdal för att hämta Sommersvärdet, med vars hjälp du kan häva Mörkerherrarnas belägring av Holmgård.

I bok 3, *Kaltes grottor*, möter du isrikets fruktansvärda faror under jakten på din största fiende, Vonotar. De grymma isbarbarerna är bara en av otaliga faror!

I bok 4, *Domedagsklyftan*, försvinner en guldlast på vägen från den rika gruvprovinsen Ruanon. En av kungens bästa kavalleriskvadroner sänds ut för att undersöka vad som har hänt. De återvänder inte. Du åtar dig att undersöka saken och inser snart att hela ditt lands framtid står på spel!

Drakar och Demoner – det annorlunda spelet.



Den flock med orcher som har jagat dig, befinner sig nu nedanför den kulle där du och ditt bevingade riddjur inväntar deras attack. Orcherna avancerar sakta framåt, skrikande och tjutande, medan de svingar sina kroksablar i luften. Du drar ditt svärd och gör dig beredd. Platsen är vald med omtanke, eftersom bara ett par fiender i taget kan anfalla dig. De första orcherna är nu inom räckhåll, och deras sabelhugg viner genom luften, men tack vare din skicklighet avvärjer du attacken. Orcherna backar snabbt och samlas nedanför kullen medan de livligt diskuterar situationen. Du höjer ditt svärd mot den gröna himlen i en segergest . . .

Det här skulle kunna hända just dig! I Drakar och Demoners rollspelsvärld är allting möjligt och det är din fantasi och improvisationsförmåga som avgör hur roligt spelet blir.

Du blir en äventyrare på uppdrag och tillsammans med dina medspelare upplever du ett farligt äventyr. Ni bestämmer själva vad som ska hända och hur spelet ska utvecklas.

Lådan innehåller allt som behövs för att börja spela.

- Regel-, fakta- och uppslagsbok
- Ett färdigt äventyr
- Rollformulär
- Silhuettfigurer
- Golvplaner
- 4 olika tärningar – 4-sidig, 6-sidig, 8-sidig och 20-sidig.

CHOCK[®]



En hand rörde vid hans ansikte. Men han kände ingen värme, ingen mänsklig kontakt i beröringen, ingen hjälpande vänskap till skydd mot de mörka fienderna. Boulton stelnade till. Han ryggade tillbaka. Han skrek. Nu kunde han se handen, som stack upp som en blek iskall växt ur jorden på en grav.

Skrikande kämpade han vilt för att komma loss. Den döda handen höll honom fast i ett järngrepp och tryckte honom med omänsklig styrka mot marken. Han grep tag i pistolen och slog så mycket han orkade med kolven, men slagen hade ingen effekt. Handen lydde bara en makt - den långa svarta skepnaden som sakta tog form bredvid den kämpande lörd Boulton.

I det okända väntar CHOCK på dig. Välkommen till en värld där de klassiska skräckberättelsernas fasansfulla verkligheter tar form. Din fantasi och improvisationsförmåga avgör hur väl du klarar mötet med dem. Du och dina medspelare upplever spännande och skrämmande äventyr när ni möter det okända. Ni avgör själva vad som ska hända och hur spelet utvecklas.

ETT NYTT ROLLSPEL FRÅN ÄVENTYRSSPEL!
finns hos välsorterade handlare

MUTANT[®]



Den blodröda solen hänger lågt över horisonten. I skydd av det tilltagande mörkret smyger du dej djupare in i ruinstaden på jakt efter fynd från den gamla tiden. Plötsligt bryts tystnaden av ett metalliskt klickande. Du kastar dej instinktivt i skydd sekunden innan en ljusblxt spränger sönder platsen där du nyss stod.

När du höjer på huvudet, lösgör sig en grotesk varelse ur skuggorna. Till hälften människa och hälften groda, insvept i smutsiga trasor och med ett märkligt strålvapen i sina nävar. » Vääälkommen till den förbjuuudna zoonen » väser mutanten och skrattar lågt.

Året är 2412 och världen är inte längre som förut. Den stora pesten som härjade i början av 2000-talet följdes av otaliga krig och katastrofer. Nu är det lugnare men jordytan befolkas av hundratals olika raser, så kallade mutanter som framkommit genom genmanipulationer, miljöförstöring och strålskador. För befolkningen är varje dag en kamp för överlevnad i deras ansträngningar att åter bygga upp civilisationen.

**ETT HÄFTIGT ROLLSPEL FRÅN
ÄVENTYRSSPEL!**

SLUMPTALSTABELL

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

SAMMANFATTNING AV STRIDSREGLER

1. Lägg ihop dina STRIDSPOÄNG med de extrapoäng du kan få genom dina Kai-färdigheter.
2. Dra ifrån din fiendes STRIDSPOÄNG från denna slutsumma. Resultatet är lika med Stridsförhållandet.
3. Peka ut en siffra på *slumptalstabellen*.
4. Se tabellen över *stridsresultat*.
5. Leta upp ert stridsförhållande längst upp på tabellen och gå ner till det slumptal du har pekat ut (F står för de KROPPSPOÄNG fienden har förlorat. EV står för de KROPPSPOÄNG Ensamma Vargen har förlorat) .
6. Fortsätt striden från punkt 3 till dess att ena kampen är död. Det inträffar när ena partens KROPPSPOÄNG går ner i 0

ATT UNDVIKA STRID

1. Du kan bara undvika strid när äventyrets text ger dig möjlighet därtill.
2. Du påbörjar en omgång av striden på vanligt vis. Alla de poäng fienden förlorar bryr man sig inte om, bara Ensamma Vargen kan förlora KROPPSPOÄNG.
3. Om texten ger dig möjlighet att fly istället för att slåss kan du göra det under första stridsomgången eller i vilken som helst av de följande omgångarna.

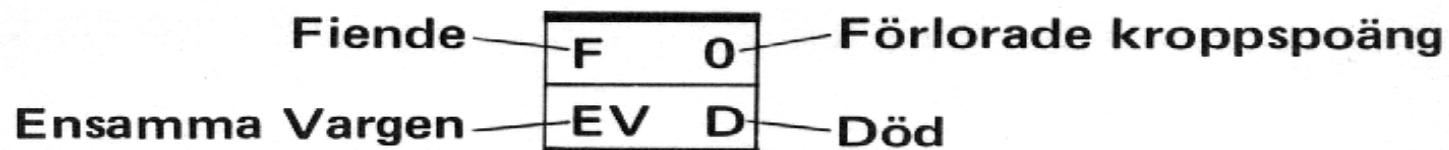
STRIDSRESULTAT

STRIDSFÖRHÅLLANDE

≤ -11	-10,-9	-8,-7	-6,-5	-4,-3	-2,-1
------------	--------	-------	-------	-------	-------

SLUMPTAL

1	F 0	F 0	F 0	F 0	F 1	F 2
	EV D	EV D	EV 8	EV 6	EV 6	EV 5
2	F 0	F 0	F 0	F 1	F 2	F 3
	EV D	EV 8	EV 7	EV 6	EV 5	EV 5
3	F 0	F 0	F 1	F 2	F 3	F 4
	EV 8	EV 7	EV 6	EV 5	EV 5	EV 4
4	F 0	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5
	EV 8	EV 7	EV 6	EV 5	EV 4	EV 4
5	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6
	EV 7	EV 6	EV 5	EV 4	EV 4	EV 3
6	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7
	EV 6	EV 6	EV 5	EV 4	EV 3	EV 2
7	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8
	EV 5	EV 5	EV 4	EV 3	EV 2	EV 2
8	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9
	EV 4	EV 4	EV 3	EV 2	EV 1	EV 1
9	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9	F 10
	EV 3	EV 3	EV 2	EV 0	EV 0	EV 0
0	F 6	F 7	F 8	F 9	F 10	F 11
	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0



0	+1,+2	+3,+4	+5,+6	+7,+8	+9,+10	≥+11
---	-------	-------	-------	-------	--------	------

F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9	1
EV 5	EV 5	EV 4	EV 4	EV 4	EV 3	EV 3	
F 4	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9	F 10	2
EV 4	EV 4	EV 3	EV 3	EV 3	EV 3	EV 2	
F 5	F 6	F 7	F 8	F 9	F 10	F 11	3
EV 4	EV 3	EV 3	EV 3	EV 2	EV 2	EV 2	
F 6	F 7	F 8	F 9	F 10	F 11	F 12	4
EV 3	EV 3	EV 2	EV 2	EV 2	EV 2	EV 2	
F 7	F 8	F 9	F 10	F 11	F 12	F 14	5
EV 2	EV 2	EV 2	EV 2	EV 2	EV 2	EV 1	
F 8	F 9	F 10	F 11	F 12	F 14	F 16	6
EV 2	EV 2	EV 2	EV 1	EV 1	EV 1	EV 1	
F 9	F 10	F 11	F 12	F 14	F 16	F 18	7
EV 1	EV 1	EV 1	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	
F 10	F 11	F 12	F 14	F 16	F 18	F D	8
EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	
F 11	F 12	F 14	F 16	F 18	F D	F D	9
EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	
F 12	F 14	F 16	F 18	F D	F D	F D	0
EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	EV 0	

SLUMPTAL

Du är Ensamma Vargen. I ett förödande
anfall har Mörkerherrarna förstört ditt kloster,
där du studerade hos Kai-mästarna.
Du är den ende överlevande, och du är på
FLYKT UN DAN MÖRKRET

Du har svurit att hämnas, men först måste
du nå Holmgård för att varna kungen för
ondskans framryckande styrkor.
Mörkets ihärdiga tjänare jagar dig medan
du tar dig fram genom landsbygden.
På varje boksida möter du nya utmaningar.
Valj dina vapen och färdigheter med omsorg.
De är den bästa hjälp du kan få under
den mest otroliga och fasansfulla färd
du gjort i hela ditt liv.

*ENSAMMA VARGEN är en spännande
serie äventyr där du är hjälten och
fattar alla beslut och utkämpar alla
strider med hjälp av det speciella system
som finns i boken.*

FÖRLAGET
ÄVENTYRSSPEL

